

# Games Disc & Mag



**11/93**  
**DM 7,-**

## STRIKE COMMANDERS ZWILLINGSBRUDER **PACIFIC STRIKE**



DAS SPIEL DES MONATS

## PRIVATEER

DER AVATAR IM NEUEN KLEID

## ULTIMA VIII



Sollten Sie hier keine Diskette  
vorfinden, so wenden Sie sich bitte  
an Ihren Zeitschriftenhändler.

MR. ORIGIN ÜBER  
ULTIMA 9 UND ULTIMA 10

## RICHARD GARRIOTT

C O V E R D I S K

### ENERGIE-MANAGER

Ein komplettes Spiel rund  
um den Umweltschutz

286er • Maus • VGA • SoundBlaster





# W H A T \$ U .

**O**igin, Origin, Origin. Der texanische Softwaremagnat hält die Spielewelt in Atem, was natürlich in besonderem Maße für die schreibende Zunft gilt.

Nach dem ausführlichen und exklusiven Preview von Privateer in der letzten Ausgabe haben wir Origins neuestes Weltraumspektakel in den vergangenen zwei Wochen auf Herz und Nieren geprüft und einstimmig zum Spiel des Monats gewählt. Origin hat allerdings nicht nur ein Eisen im Feuer, denn buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns eine ganz außergewöhnliche Reportage von "unserem Mann in Amerika", Markus Krichel. Er hatte einen Blitzbesuch nach Austin unternommen, um allen festen Größen bei Origin ein Interview abzurufen.

**D**abei ist allerdings mehr als "nur" ein kurzes Gespräch mit Richard "Lord British" Garriott und Chris Roberts herausgesprungen. Die beiden alten Hasen plauderten über die Vergangenheit und die Zukunft, stellten Ultima VIII - Pagan, Pacific Strike und die erste Missionsdiskette zum Strike Commander, die Tactical Operations, vor. Aus diesem Grund können wir Ihnen nicht nur eine außergewöhnlich interessante Gesprächsrunde bieten, sondern auch noch die ersten Bilder der fast fertigen Spitzenprodukte. Ich möchte aber kein Spielverderber sein und alles vorwegnehmen, lesen Sie selbst in unserer neuen Rubrik "Die Reportage".

**E**in anderes Thema ist das Tactical Fighter Experiment. Nachdem es letzten Monat noch ganz danach aussah, daß wir diesen Flugsimulator der High-End-Klasse schon in dieser Ausgabe genau unter die Lupe nehmen könnten, trat kurz vor Redaktionsschluß das Gegenteil ein. In der Weihnachtsausgabe sollte T.F.X aber zur Landung ansetzen. Außerdem kommen wir in diesem Monat dem Bitten vieler Leser nach, die gesamte Redaktion einmal vorzustellen. Am besten gelingt das natürlich mit Hilfe einer kurzen Charakteristik.



Die Redaktionsmitglieder von links nach rechts:





- **Markus Gurnig** spielt am liebsten Flugsimulationen, sagt aber auch zu einem rassigen Actionspiel nicht nein, obwohl es für den PC momentan ziemlich düster auf diesem Sektor aussieht.
- **Lars Geiger** ist ein gewiefter Rollenspielspezialist. Er kommt jedem Spiel auf die Schliche und findet immer wieder neue Taktiken, den Computer kräftig auszutricksen.
- **Thomas Brenner** kann sich kaum mehr von seinem CD-ROM-Laufwerk losreißen, so fasziniert ist er von diesem neuen Medium. Soundkarten gehören aber auch zu seinen Steckenpferden.
- **Thomas Borovskis** sollten Sie mittlerweile kennen. Zusammen mit mir versucht er jeden Monat, die heißesten Stories für Sie aufzu treiben, um ein möglichst interessantes PC-Spiele-Magazin zu gestalten.
- **Petra Maueröder** ist das einzige weibliche Mitglied in unserem Team. Deutschlands schönste Redakteurin spielt besonders gerne Wirtschaftssimulationen, kann sich aber auch für Adventures und Strategiespiele erwärmen.
- **Markus Islinger** ist erst vor kurzem zu uns gestoßen. Vor allem gute Jump & Run-Spiele liegen ihm am Herzen, daher auch viel leicht seine Begeisterung für Segas Mega Drive.
- **Roland Gerhard** zeigt sich seit dieser Ausgabe für die Bildredaktion verantwortlich, nachdem Michael Erlwein die Leitung unseres Multi-Format-Magazins Play Time übernommen hat.
- **Peter Freunscht** verbringt oft schlaflose Nächte vor seinem Rechner, um gut durchdachten Strategiespielen auf den Grund zu ge hen. Denkspiele reizen ihn aber auch.
- **Alexander Geltenpoth** ist ein Rollenspieler, wie er im Buche steht, hat er doch sein ausgezeichnetes Wissen durch jahrelanges Stu dium diverser Bücher und Brettspiele aufgebaut.



**Oben Lars Geiger, Thomas Borovskis, Markus Islinger, Peter Freunscht, Alexander Geltenpoth, unten Markus Gurnig, Thomas Brenner, Petra Maueröder, Roland Gerhardt, Oliver Menne.**



# INHALT

## RUBRIKEN

What's Up	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Inserentenverzeichnis	89
Secret Whisper - Tips & Tricks	51
Komplettlösung: Betrayal At Krondor	53
Post Script - Leserbrief	64
Anleitung Coverdisk	56
Information Coverdisk	61
Garantie Coverdisk	55
Charts	55
Coming up!	114
Impressum	114

**Jetzt PC Games testen:**  
unter ☎ (09122) 60 61  
eine Ausgabe kostenlos.

## SPIEL DES MONATS

● Privateer	38
-------------	----

## REVIEWS

Body Blows	44
Troddlers	46
Seal Team	48
Homeworld - Gateway 2	50
Starlord	68
One Step Beyond	72
Empire Deluxe für Windows	74
Wallstreet Manager	78
7 Cities Of Gold	80
Links - Innisbrook	82
Bloodstone	84
Dr. Floyd's Desktop Toys	84
Conquered Kingdoms	84
Twilight 2000	85
Wayne's World	85
When 2 Worlds War	85



**. Die ohnehin schon unerträgliche Hitze**  
**er USA wurde durch die Ereignisse in**  
**annten Softwarehaus weiter forciert. Die**  
**1 natürlich nur von Origin und seinen**  
**ellen Spielen sein. Auf den Seiten 18 bis**  
**ie alles Wissenswerte über Pacific Stri-**  
**Commander - Tactical Operations und**  
**1 - Pagan, das alle Vorgänger in den**  
**1 stellen soll. Darüber hinaus konnten wir**  
**Roberts und Richard Garriott ein**  
**interessantes Interview abringen,**  
**dem die beiden schillerndsten**  
**persönlichkeiten der Softwareszene**  
**ifrig über ihre Vergangenheit und**  
**ihre Pläne für die nahe Zukunft**  
**erzählten.**



## APPLICATION

Morphing Software -  
Drei Programme im Test \_\_\_\_\_ 90

## CD-ROM

Internationale Funkausstellung in Berlin \_\_\_\_\_ 94  
CD-ROM-Cache-Programme \_\_\_\_\_ 96  
Aktuelle Shareware-CDs \_\_\_\_\_ 98

## PD & SHAREWARE

Anti-Viren-Programme \_\_\_\_\_ 86  
Cyber Chess \_\_\_\_\_ 87  
Russian Front \_\_\_\_\_ 88  
PC-Bakterie \_\_\_\_\_ 88  
Megatron \_\_\_\_\_ 89

## WORKSHOP

Simulationen für Fortgeschrittene - Teil 8 \_\_\_\_\_ 110

## HARDWARE

TV-Blaster \_\_\_\_\_ 100  
Flightstick Pro \_\_\_\_\_ 104  
Pro Audio 16 \_\_\_\_\_ 106

## SPECIALS

Messebericht ECTS in London \_\_\_\_\_ 14  
Interview mit den Empire Deluxe Designern \_\_\_\_\_ 75  
Große Leserumfrage \_\_\_\_\_ 57

## REPORTAGE

Ultima VIII - Pagan \_\_\_\_\_ 19  
Interview mit Richard Garriott \_\_\_\_\_ 24  
Pacific Strike \_\_\_\_\_ 28  
Tactical Operations \_\_\_\_\_ 32  
Interview mit Chris Roberts \_\_\_\_\_ 34

## GEWINNSPIELE

10x Revell Motor Stars \_\_\_\_\_ 8  
20x Competition Pro Limited Edition \_\_\_\_\_ 10  
Große Leserumfrage mit Gewinnspiel \_\_\_\_\_ 57  
5x Empire Deluxe mit Widmung \_\_\_\_\_ 77



**68** Mit dem Starlord schickt MicroProse ein weiteres Spitzenprodukt in den Kampf um die Gunst des Kunden. Der futuristische Aristokrat hält sich dabei wacker und braucht sich vor den Konkurrenzprodukten auf keinen Fall zu verstecken.



**78** Lang angekündigt, endlich da: Der Wall-street Manager. Dabei präsentiert sich Interplays Management-Schule komplett in Deutsch und mit feiner Super VGA-Darstellung. Ob das allerdings ausreicht, um eine begehrte Führungsposition einzunehmen, lesen Sie auf Seite 78.



**106** Media Vision ist allen Soundkarten-Experten bestimmt ein Begriff. Jetzt startet der Hardwarehersteller einen erneuten Angriff auf die begierige PC-Hörerschaft. Kennzeichen: unverschämte günstiger Preis, sagenhafter Klang und hohe Kompatibilität.



# UPDATE

von Thomas Borovskis,  
Oliver Menne  
und Thorsten Szameitat

Dynamics Competition

## Limitierte Auflage

Der Competition PRO von Dynamics dient Benutzern aller Systeme bereits seit zehn Jahren als robuster Weggefährte durch Dungeons, Luftkämpfe und Plattformen. Das zehnjährige Jubiläum ihres millionenfach verkauften Joysticks ist für Dynamics ein Grund zum Feiern: Unter den Leser der PC Games verlost der Hersteller jeweils fünf Exemplare der drei Sticks aus ihrer PC-Reihe. Der Competition Pro (der weiße im Bild) ist durch seinen analogen Aufbau ideal geeignet für alle Flug- und Rennspiele. Der Joystick ist in gut sortierten Ladengeschäften für DM 79,90, seine beiden digitalen Kollegen für jeweils DM 69,90 erhältlich. Wer sein Glück versuchen möchte, schreibt eine Postkarte an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion PC Games  
Kennwort "Competition Pro PC"  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg



Revell Competition

## Wer macht das Rennen?

Der Modellbauexperte Revell hat sich mittlerweile auch auf dem Sektor CD-ROM einen Namen gemacht, handelt es sich doch bei "Build & Race Revell Motor Stars" um eine der wenigen CDs, die dieses neue Medium voll ausnutzen (Review PC Games 10/93). Diesen Monat möchte Revell unter den Lesern der PC Games zehn Exemplare ihres aktuellen Produkts verlosen, wobei natürlich eine kleine Frage beantwortet werden muß:

Welche Modelle können bei "Build & Race" erstellt werden?

- a) Flugzeugmodelle
- b) Schiffsmodelle
- c) Automodelle

Ihre Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Revell  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

P.S.: Wer von den "Motor Stars" bereits begeistert war, wird sich sicherlich darüber freuen, daß Revell bald einen Nachfolger auf den Markt bringt. Der Name: "Muscle Cars".





## Battle Isle 2

***Made in  
Germany***

Mit Battle Isle schuf das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte 1991 einen Meilenstein in der Geschichte der Strategiespiele. Das nächste Projekt, das ansteht, ist nicht etwa eine weitere Szenario-Disk zum ersten Teil, sondern die echte Fortsetzung: Battle Isle 2 wurde völlig neu konzipiert. Der Bildausschnitt wird vergrößert, die Kampfsequenzen präsentieren sich in schneller 3D-Grafik und es steht sogar eine echte CD-ROM-Version in Aussicht. Bis Ende Dezember soll das Spiel in den Verkaufsregalen stehen.



## Sunflowers

## Sonne im Winter

Im August 1993 stellte sich ein vielseitiges und vielversprechendes Software-Label vor, das im Geschäftsjahr 1993/94 den größten Turnover der gesamten deutschen Softwareindustrie erreichen möchte. "Turnover" ist dabei ein Maß für die Zahl der Veröffentlichungen - man darf also gespannt sein. Noch vor der Jahreswende sollen vier Produkte über den Exklusiv-Distributor Bomico ausgeliefert werden. Es handelt sich im einzelnen um:

## Aufschwung Ost

Eine Wirtschaftssimulation, die auf die jüngere deutsche



Geschichte zurückgreift. Nach dem Fall der Mauer übernimmt der Spieler eine Rolle im obersten Management, so daß er die Geschehnisse noch einmal neu gestalten kann. Er kann in die Infrastruktur, Politik und Wirtschaft eingreifen, um die Entwicklung in den neuen Bundesländern zu beeinflussen.

Abandoned Places 2	dv 78	Freddy Pharkas	dv 67	Silent Service 2	dv 76
Acas of the Pacific	dv 78	Game of Life	dv 79	Simon City Deluxe	dv 79
Acas over Europe	dv 78	Gateway to Sov. Front	dv 68	Sim City Deluxe	dv 79
Adventure Collection	dv 74	Genesis	dv 58	Sim City Deluxe	dv 79
Adventures 1, 2	dv 74	Global Conquest	dv 67	Sim Farm	dv 88
Air Traffic Control	dv 96	Global Effect	dv 67	Sim Farm	dv 88
Air Wars: EVA	dv 96	GOAL 1	dv 72	Simon the Sorcerer	dv 85
ALL LAND SEAS	dv 96	Goblins 2	dv 72	Sleepwalker	dv 76
Airbus A320 USA Edit	dv 85	Goats	dv 76	Space Hulk	dv 76
Albion	dv 85	Goat Companion	dv 76	Space Legends	dv 94
Alien Breed	dv 85	Grand Prix	dv 60	Space Quest 4	dv 67
Alienated	dv 84	Great Courts II	dv 60	Space Quest 5	dv 67
Alienation	dv 84	Great Napoleonic Battle	dv 60	Space Quest 6	dv 67
Amberstar	dv 84	Gunsling Showdown	dv 60	Spelldrifter: Aspect of V	dv 67
Amberstar at Berlin	dv 84	Haarlem 1, 2, 1	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Ancient Art of War 1.5k	dv 84	Herbie Assault Jump J.	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Arabian Nights	dv 82	Hickory 1	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Archery: Moon Pool	dv 82	Hickory 2	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Armour-Geddon 2	dv 83	Hickory 3	dv 73	Spelldrifter	dv 67
ATAC	dv 83	Hickory 4	dv 73	Spelldrifter	dv 67
ATP Air Transp. Pilot 2.0	dv 83	Hickory 5	dv 73	Spelldrifter	dv 67
A-Train	dv 83	Hickory 6	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Auto Construction Set	dv 83	Hickory 7	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Axis Denied	dv 107	Hickory 8	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Baby's First	dv 83	Hickory 9	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Baby Jo	dv 83	Hickory 10	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Bane on the Coast, Forge	dv 76	Hickory 11	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Battle of Britain	dv 76	Hickory 12	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 13	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 14	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 15	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 16	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 17	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 18	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 19	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 20	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 21	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 22	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 23	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 24	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 25	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 26	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 27	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 28	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 29	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 30	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 31	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 32	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 33	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 34	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 35	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 36	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 37	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 38	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 39	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 40	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 41	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 42	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 43	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 44	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 45	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 46	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 47	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 48	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 49	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 50	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 51	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 52	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 53	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 54	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 55	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 56	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 57	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 58	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 59	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 60	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 61	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 62	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 63	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 64	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 65	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 66	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 67	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 68	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 69	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 70	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 71	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 72	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 73	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 74	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 75	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 76	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 77	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 78	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 79	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 80	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 81	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 82	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 83	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 84	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 85	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 86	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 87	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 88	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 89	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 90	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 91	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 92	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 93	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 94	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 95	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 96	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 97	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 98	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 99	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 100	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 101	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 102	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 103	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 104	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 105	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 106	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 107	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 108	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 109	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 110	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 111	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 112	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 113	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 114	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 115	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 116	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 117	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 118	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 119	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 120	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 121	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 122	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 123	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 124	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 125	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 126	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 127	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 128	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 129	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 130	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 131	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 132	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 133	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 134	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 135	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 136	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 137	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 138	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 139	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 140	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 141	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 142	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 143	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 144	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 145	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 146	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 147	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 148	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 149	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 150	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 151	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 152	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 153	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 154	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 155	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 156	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 157	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 158	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 159	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 160	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 161	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 162	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 163	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 164	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 165	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 166	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 167	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 168	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 169	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 170	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 171	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 172	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 173	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 174	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 175	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 176	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 177	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 178	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 179	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 180	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 181	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 182	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 183	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 184	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 185	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 186	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 187	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 188	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 189	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 190	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 191	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 192	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 193	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 194	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 195	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 196	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 197	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 198	dv 73	Spelldrifter	dv 67
Beats	dv 76	Hickory 199	dv 73	Spelldrifter	dv 67

Preise zuzügl. NN, 8,00 DM+Zahlkонтентgeb. 3,00 DM. Bei gewünschter Glzust. + 7,00 DM. für NN, per UPS + 15,00 DM Gesamtsumme + 2,50 DM Versandanteil. Es gelten unsere Allg. Bedingungen. Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten. Bei Bestellung wird anerkannt, daß auf eine Teillieferung der vorhandenen u. lieferfähigen Artikel erfolgen soll.

Crazy Core 3.	do 64	McDonald Land.	do 56	Veil of Darkness.	do 79
Croppers.	do 79	Michael Jordan in Flight	do 73	Vengeance of Exoilbur.	do 75
Crits in the Kremlin.	do 85	Microprose Master Golf	do 104	Vide Poker 1. Windows.	do 56
Crits in the Red Sov.	do 85	Might and Magic 2.	do 79	Vision - Fields of Conq.	do 93
Curses of Enochian.	do 86	Might and Magic 4.	do 79	Visions.	do 93
Cyber Race.	do 79	Might and Magic 5.	do 85	Wall Street Manager.	do 79
D.	do 79	Monter Island 2.	do 79	War in the Gulf.	do 79
Daemongol's.	do 90	Morph.	do 79	Waxworks.	do 62
Dagger of Amon RA.	do 84	N.H. Hockey.	do 79	Wayne Gretzky Hack 3.	do 79
Dale Gardsen o. Kryn.	do 84	Nice Guy Ch. Golf.	do 65	Wayne's World.	do 85
Dale Sun. Shoff. Land.	do 84	Nippon. Soccer Inc.	do 75	Wayne's Voyage.	do 79
Darlands.	do 102	Nord. Soccer Inc.	do 75	When two Worlds War.	do 86
Darlands 1.5.	do 102	Obelisk.	do 81	Whirlwind Snooker.	do 75
Das schwarze Auge.	do 103	Oberlin.	do 75	Wildfire.	do 67
Das schwarze Auge 2.	do 103	Oscar Shurtliff Bridge.	do 75	Wing Comm. Academy.	do 65
Daugher of Sarg.	do 75	PGA Tour Golf Plus.	do 67	Wing Commander 1 Del.	do 85
Dea. M. M. 2.	do 75	Phantoms of the Opera.	do 79	Wing Commander 2 Del.	do 85
Death Knights of Kryn.	do 93	Pacific Strike.	do 79	Wizardry 6 v 7.	do 118
Der Patriarch.	do 79	Pacific Strike 2.	do 79	Wizardry 7. Crusaders.	do 87
Die schone und d. Blau.	do 79	Patriot.	do 79	Wukie.	do 67
Die Seidler.	do 79	Pinball Dreams.	do 62	World Class Chess - Sargon.	do 88
Dino Park - Jurassic Park.	do 75	Pinball Dreams 2.	do 62	WTF - European Homepage.	do 67
Discovery.	do 75	Plan 9 from Other Space.	do 67	X-Wing.	do 85
Do. M. M. 2.	do 75	Pioneers Edge.	do 79	X-Wing 2.	do 85
Dogfight.	do 90	Police Quest.	do 79	Yol-Jong.	do 73
Domination.	do 71	Pools of Darkness.	do 89	Yol-Jong 2.	do 73
Double Dragon 3.	do 86	Populous.	do 79	Z.	do 79
Dragons Lair 3.	do 86	Pranger Manager.	do 79	Zeppelin - Giant o. Sky.	do 79
Dune II.	do 79	Prince of Persia II.	do 82		
Dynal. Blaster.	do 67	Privateer.	do 79		
Dynalch.	do 79	Prophecy.	do 79		
Dynamic 2.	do 79	Prophecy of 1. Shadow.	do 79		
Eight Ball Deluxe.	do 62	Prostoria.	do 64		
Chessmaky Manager.	do 79	Push Over.	do 65		
Empire Deluxe.	do 79	Push Over 2.	do 65		
Entity.	do 79	Quest and Glory.	do 62		
Erin de Thron.	do 79	Quest for Glory 3.	do 67		
Eternam.	do 88	Ragtime.	do 79		
Eye of the Beholder 2.	do 85	Railroad Tycoon.	do 96		
Eye of the Beholder 3.	do 85	Railroad Tycoon 2. Deluxe.	do 96		
F-117 A Night Eagle 2.0.	do 90	Reach for the Skies.	do 62		
F-15 Strike Eagle II.	do 90	Red Baron - Mike. Disk.	do 62		
F-15 Strike Eagle 3.	do 90	Reign of Medici.	do 90		
Fallen Empire.	do 85	Return of the Phantom.	do 90		
Fallen Worlds.	do 85	Rex Nebula.	do 90		
Fatal Stroke.	do 87	Rise of the Dragon.	do 80		
Fighty Bear.	do 85	Robin Hood Conquest o.	do 67		
Fishbowl o. Camel.	do 80	Romance o. G.	do 67		
Fligher Command.	do 65	Rules of Engagement.	do 93		
Fire and Ice.	do 56	Sabre Team.	do 80		
Flite Attack on Earth.	do 79	Samarit W. of War.	do 79		
Flite Attack on Earth 2.	do 79	Sensible Soccer 92/93.	do 65		
Flite Simulator 5.0.	do 79	Shadowlands.	do 65		
Football Manager II.	do 102	Shadowlands of the Camel.	do 75		
Football Manager III.	do 102	Shadowlands World.	do 75		
Football Manager 4.	do 102	Shadowlands World 2.	do 75		

 **SOFT** Softwareversand, Schützenstraße 9, 89231 Neu-Ulm

☐ Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2.-DM in Briefmarken liegen bei.

☐ Diese Preise haben mich glatt vom Hocker, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die Gesamt-Preisliste mit der Lieferung.

DM

DM

DM

Vorname, Name  PC

**Stress** \_\_\_\_\_

© 2006 The Authors  
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd





## Train-Express

Hier handelt es sich wieder um eine Simulation. Diesmal ist es jedoch Ziel des Spielers, mit möglichst wenig Mitteln eine Verbindungsstrecke zwischen zwei vorgegebenen Bahnhöfen zu errichten. Eingriffe in die Infrastruktur sind hier auch nötig, doch können diese schnell Kettenreaktionen auslösen, so daß man sich schon ziemlich in acht nehmen muß.



## Chartbreaker

Wer hatte als kleines Kind nicht den Traum, ein erfolgreicher Musiker zu werden und einen Nummer-1-Hit zu landen. Mit Chartbreaker kann man seinen Vorstellungen freien Lauf lassen. Dabei muß mit verschiedenen Personen Kontakt aufgenommen, Radiostationen müssen angesprochen und Sponsoren müssen gefunden werden. Das ganze Spiel ist im Adventure-Stil gehalten - außergeröhlich, aber interessant.



## Wizard

Ein Zauberer hat eine Wissenskugel, das weiß mittlerweile wohl jeder. Daß jeder Zauberer am liebsten zwei Wissenskugeln haben möchte, dürfte auch nicht unbekannt sein. In diesem Spiel muß man also versuchen, die Wissenskugel eines anderen Magiers abzugreifen. Es können Zwerge und Handwerker angeworben werden, um dieses Ziel zu erreichen. Mit Null-Modem-Unterstützung.



## Ikarion

# Großes Vorhaben

Ebenfalls neu im breiten Feld der Softwarehersteller ist Ikarion. Auf der Computer '93 wird sich das junge Label zum ersten Mal vorstellen und dabei auch die Firmenphilosophie preisgeben:

- Software ohne Kopierschutz ("Nach unserer Meinung sind zufriedene Anwender und gute Software der beste Kopierschutz", Zitat)
- eine Game-Hotline, die jeden Tag auf den neuesten Stand gebracht wird und in der alle registrierten Anwender Tips, News und Produkthilfen abrufen können.
- einen Datenbankservice, der einen umfangreichen Support- und Update-Service bietet.
- die Ikarion-Mailbox, die zum heimischen Computer führt, die neuesten Produktinfos und Demos bereithält und in einem speziellen Nachrichtenteil aktuelle News aus der Szene stellt.

## Mad News

Der ganz normale Redaktionsalltag spiegelt sich in diesem Spiel exakt wieder. Dabei muß man sich sowohl mit japanischen Immobilienhain als auch mit der tyrannischen Ehefrau, die zufälligerweise auch noch die Tochter des Arbeitgebers ist, herumschlagen. Mad News wird voraussichtlich Anfang November erscheinen.



## Hattrick!

Als Manager muß man Führungskraft beweisen. Der Trainer muß sorgsam ausgewählt, Übertragungsrechte müssen gesichert und Freundschaftsspiele müssen organisiert werden. Dazu kommen Pressearbeit, Koordination und Verhandlungen mit Banken und Sponsoren. Hattrick kommt ebenfalls Anfang November auf den Markt.



## Zeppelin - Giants Of The Sky

Dieses Spiel entführt Sie in die Anfangszeit der Luftfahrt. Als Erbe einer Luftschiffwerft müssen Sie versuchen, Ihr Unternehmen zur erfolgreichsten Werft der Welt zu machen. Herausforderungen stellen sich natürlich en masse: Neue Technologien müssen entwickelt, Flugkörper entworfen und Luftschiffe in Auftrag gegeben werden. Dieses Programm soll im Dezember über die Ladentheken wandern.





Anstoß

# Tor!



Die Firma Ascon ist unter den Freunden von Wirtschaftssimulationen bereits durch den erfolgreichen Patrizier bekannt geworden. In Ascons neuestem Projekt, einer Fußballmanager-Simulation namens Anstoß, können Sie sich als Trainer und Manager einer Mannschaft der Fußball-Bundesliga versuchen. Maximal vier Spieler können gleichzeitig um den Titel des Deutschen Meisters antreten. Neben vielen interessanten Features soll vor allem feinste Grafik geboten werden. Mit dem Erscheinen rechnen wir noch im Oktober dieses Jahres.

## Computer '93

# Besucher-

# magnet

Vom 5. bis 7. November trifft sich am Kölner Messegelände alles, was im europäischen Computergeschäft Rang und Namen hat. Unter dem Dach der "Computer '93" sind in diesem Jahr gleich mehrere Messen vereint: Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga '93" gewährleisten, daß die Spieler unter den Computerevents in besonderem Maße auf ihre Kosten kommen. Unter den ca. 200 Anbietern befindet sich auch in diesem Jahr wieder der Computec Verlag. Wenn Sie die Redaktion der PC Games einmal hautnah kennenlernen möchten, sollten Sie diesen Termin in Ihrem Kalender vormerken. Neben den neuesten Hard- und Softwareentwicklungen stellen namhafte Hersteller wie Blue Byte, Max Design und Neo Software etc. diesmal sogar ihre Programmerteams zum Gespräch mit den Messebesuchern zur Verfügung. Die Öffnungszeiten sind Freitag bis Sonntag von 9 bis 18 Uhr und die Eintrittspreise belaufen sich auf DM 15,- für Schüler und Studenten bzw. DM 20,- für Erwachsene. Vom Eintrittsgeld werden im Falle eines Einkaufs über DM 100,- übriges DM 5,- zurückerstattet.



## Richtigstellung

In unserer CD-ROM-Laufwerksübersicht in der letzten Ausgabe hat bedauerlicherweise der Fehlerteufel zugeschlagen. Die Firma Profisoft erreichen Sie nämlich nicht unter der angegebenen Telefonvorwahl, sondern unter der Rufnummer 0541/122065. Außerdem teilte uns die Firma mit, daß sie in Zukunft nicht mehr das Matsushita CR 562, sondern nur noch das CD-Laufwerk CR 563 von Creative Labs im Programm stehen hat. Zum Preis von DM 649,- enthält das Laufwerk einen zusätzlichen HiFi-Ausgang und die Bildbearbeitungssoftware Aldus Photostyler.

Händleranfrage erwünscht

**Telefonische Bestellannahme**  
**Tel.: 0 23 81/44 01 46**  
**Fax: 0 23 81/44 02 40**  
**Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr**  
**Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr**  
**Ihre Kundenberaterin Heike Hieke**

**Super Preise**  
**Schnelle Lieferung**

# TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

### Sonderangebote

Aces of Pacific Mac.Disk	25,-DH
Darkseed 1.5	49,-DV
Kathedrale	25,-DV
Mega-Lo-Mania	39,-DV
Maupiti Island	19,-DV
Red Baron Mission Disk	25,-DH

### PC

### Tip des Monats

Ashes over Europe	* 69,-DV
Freddy Pharkas DV	* 59,-DV
Inferno	79,-DH
TFX	79,-DH
Simon the Sorcerer	79,-DV
Wing Com. Academy	62,-DV

10 Test-Sie Games	74,-DH	Discovery	29,-DH	Jack Nicklaus Golf	* 31,-DH	Shadows	* 78,-DH
101	75,-DH	Dragon-Lair 3	87,-DH	Jimmy White Snook	41,-DH	Shadows	14,-DV
200 Conquest 2.0	112,-DH	Dream Team Com.	28,-DH	Jonathan	75,-DH	Shadows	75,-DH
200 Conquest (CD-ROM)	114,-DH	Dune	67,-DH	Justice in Flight	72,-DH	Sigs	58,-DV
A-Train	82,-DH	Dune 2	15,-DV	Jurassic Park	* 61,-DH	Sigs	41,-DV
Accumulation Set	41,-DH	Dune 2	58,-DH	Kaiser	81,-DH	Silver Service 2	74,-DH
Acies of T. Pacific	62,-DH	Dungeon Master	58,-DH	King	38,-DH	Star Trek	77,-DV
Ad War	88,-DH	Dynasty Warrior	66,-DH	King of Chicago	15,-DH	Star Trek: The Motion Picture	15,-DH
Ad War 2	62,-DH	Dynasty Warrior	66,-DH	King of Adventure	79,-DH	Star Trek: The Motion Picture	79,-DH
Ad War 2 Amer.	80,-DH	Eco Quest	39,-DH	King's Quest 4	74,-DH	Star Trek: The Motion Picture	81,-DH
Alien Breed	* 54,-DH	Eco Quest CD ROM	77,-DV	King's Quest 5	74,-DV	Star Trek: The Motion Picture	81,-DH
Alien Breed	80,-DH	Eight Ball Deluxe	60,-DH	King's Quest 6	74,-DH	Star Trek: The Motion Picture	15,-DH
Alien Breed	66,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 7	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	58,-DH
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 8	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	82,-DH
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 9	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	79,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 10	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	78,-DH
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 11	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	64,-DH
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 12	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	77,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 13	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	39,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 14	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 15	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 16	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 17	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 18	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 19	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 20	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 21	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 22	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 23	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 24	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 25	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 26	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 27	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 28	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 29	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 30	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 31	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 32	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 33	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 34	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 35	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 36	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 37	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 38	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 39	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 40	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 41	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 42	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 43	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 44	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 45	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 46	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 47	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 48	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 49	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 50	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 51	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 52	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 53	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 54	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 55	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 56	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 57	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 58	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 59	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 60	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 61	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 62	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 63	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 64	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 65	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 66	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 67	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 68	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 69	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 70	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 71	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 72	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 73	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 74	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 75	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 76	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 77	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 78	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 79	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 80	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 81	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 82	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 83	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 84	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 85	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 86	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 87	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 88	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 89	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 90	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 91	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 92	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 93	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 94	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 95	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 96	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 97	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 98	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 99	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV
Alien Breed	61,-DH	Emulator Manager	77,-DV	King's Quest 100	78,-DH	Star Trek: The Motion Picture	65,-DV

\* = Bei Anpreisung nach nicht lieferbar - Vorbestellung möglich  
 DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)  
 DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch  
 EN = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)  
 Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten  
 Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf









ECTS Herbst '93

# Aus London kaum Neues...



**Mittlerweile als eine feste Größe im europäischen Softwarebusiness haben sich die beiden jährlichen European Computer Trade Shows des europäischen Unterhaltungssoftware-Verbandes ELSPA etabliert. Einer kleinen Schar von Fachbesuchern wurde all das präsentiert, was in den kommenden sechs Monaten die Verkaufsregale der Alten Welt füllen soll.**

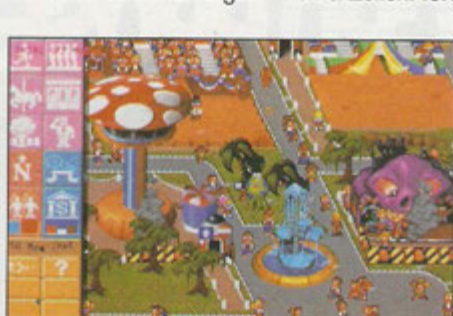
**D**as Resümee vorweggenommen, revolutionäre Neuvorstellungen durfte man nach den US-amerikanischen Messen in Chicago und Los Angeles nicht erwarten. Lediglich weiterentwickelte Delta-, Gamma- und Beta-Versionen gab es zu sehen. Vereinzelt konnte der unnachgiebige Besucher auch Vages über neue Projekte erfahren. In erster Linie diente aber die ECTS seither dem Verkaufsgeschäft. Allerorten zufriedene Gesichter der über hundert Aussteller bestätigten dann auch die gewichtige Rolle, die dem europäischen Absatzmarkt im Leisure Software Business nach wie vor zukommt.

## Ein unerwarteter Besuch brachte Licht ins Dunkel...

Den Reigen der besonders beachtenswerten Programme konnte Electronic Arts mit der neuesten Arbeit des Bullfrog Teams fortsetzen. Die Crew um Populous-Schöpfer **Peter Molyneux**, spätestens seit Syndicate jedem ein Begriff, tritt den Beweis an, daß auch sogenannte „good games“ jede Menge Spielspaß in sich tragen können. **THEME PARK** setzt die isometrische Auseinandersetzung mit allzu menschlichen Eigenheiten exzellent fort. Als Inhaber eines



**Die zweimal im Jahr stattfindende ECTS im Londoner Business Design Center hat sich zu einer stattlichen Veranstaltung entwickelt.**



**Theme Park: Äußerst innovativ: ein Vergnügungspark-Simulator!**

Vergnügungsparks stellt sich Ihnen die schwierige Aufgabe, durch die Unterhaltung zahlender Gäste Geld zu verdienen. Das erfordert allerhand Fingerspitzengefühl und Weitsicht, denn ohne ausreichend Pommes fri-

tes und Popcorn macht auch die tollste Geisterbahn keinen Spaß. Einen besonderen Augenschmaus boten erste Blicke auf das Werk noch kaum bekannter Entwickler. Die **Twin-Dolphins-Truppe** arbeitet derzeit an dem 3D-Rollenspiel **FORGOTTEN CASTLE**, das mit erstaunlichen technischen Effekten aufwartet. Kaum je zuvor scrollten offene Landschaften und tiefe Gewölbe so realistisch und weich über den Bildschirm. Das erstaunte Publikum konnte sich an der leider nur kurzen Präsentation kaum sattsehen. Die ersten Bilder zeigten aber, daß der Untertitel „**The Awakening**“ zu einem Sinnbild für den ersten Auftritt der Twin Dolphins werden könnte.

## Virtuelle 3D-Rollenspiele kommen groß in Mode.

Ebenfalls als sehr interessantes 3D-Rollenspiel ist das neue **Interplay**-Produkt **STONEKEEP** zu werten. Nahezu perfekt gerenderte Raumillusion zeigen dreizehn verschiedenartige Dungeons, die





**Schaurig und gruselig: Stonekeep geizt nicht mit Horroreffekten.**



**Mit Spannung erwartet: Interplays neuestes Horrorspiel.**

alle Klaustrophobie-Leidenden.

Jenen, denen der Sinn nach größeren Räumen steht, kann mit der Fortsetzung des Star Trek Adventures und dessen unendlichen Weiten geholfen werden. **STAR TREK: JUDGEMENT RITES** bringt allen Trek-kies acht brandneue, wesentlich umfangreichere Missionen. Natürlich ist die bewährte Enterprise-Crew gewappnet, um den noch so abgedrehten Geschehnissen entgegenzutreten.

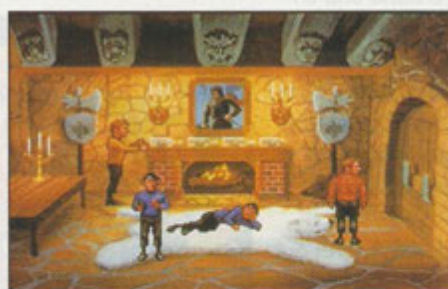
Die Original-Filmmusik, die wohl-bekannte Klangfülle der Tricorder, Phaser und Funkgeräte sowie erstmalig der Auftritt von Cpt. William „Kirk“ Shatner im Prolog werden wieder für total



**Captain James T. Kirk hat auch dieses Mal eine Hauptrolle.**



**Auf der Planetenoberfläche geht es oft heiß her.**



**Die Enterprise-Crew in Aktion. Leider nicht so erfolgreich.**

es mit einer vierköpfigen Party zu erobern gilt. Das virtuelle Erlebnis spielt sich auf der gesamten Monitoroberfläche ab, da die Interface-menüs erst bei Bedarf eingeblendet werden. Darüberhinaus erscheinen menschliche Charaktere als digitalisierte Schauspieler, wogegen die Kreaturen der Nacht phantasievoll mit Grafikcomputern in Szene gesetzt wurden. Ein traumhafter Alptraum für

# Spiele Total

Shareware, Vollversionen, CD's kommerzielle Spiele, Soundkarten

## Shareware Vollversionen auf Diskette

Commander Keen I-III	59,- DM	Secret Agent I-III	59,- DM
Commander Keen IV+V	59,- DM	Crystal Caves I-III	59,- DM
Commander Keen VI	79,- DM	Paganitzu I-III	59,- DM
Cosmos Comic I-III	59,- DM	Major Stryker I-III	59,- DM
Dark Ages I-III	59,- DM	Captain Comic II	59,- DM
Duke Nukem I-III	59,- DM	Elektro Body	49,- DM
Monster Bash	59,- DM	Heartlight PC	49,- DM

## Supergünstige Sharewarespielepakete

**VGA - Spiele Hammerpaket**

Lemmings, Mario Bros, Hurdle, Duke Nukem, Alien, Shooting Gallery, Miner, Bananoid, Vegas Pro, VGA Memory, Galactic Crusader, Super Tetris, Domino 2000, The last half of Darkness, Roulette, VGA Sharks, Boulders, Mhogun, War Games, Galactix

20 Spiele für nur **59,90 DM**

**EGA - Spiele Hammerpaket**

Paganitzu, Battle Fleet, Magic Ball, Hathor, Magic Cobra, Cosmo's Comic, Crystal Cave, Laserbeam, Pharaohs, Thompson, Football, Stone, Bass, Klondike, Linewars, Willis Pinball, Black Jack, und als Bonbon: Commander Keen I, II, IV, VI

20 Spiele für nur **59,90 DM**

**Windows Spiele Hammerpaket**

Castle of Shik, Too, Herman falling on the Rocks, Gaps, Battle Soft, Winslots, Penfornino, Wintrek, Blitz, Flipout, Hathor, Labyrinth, Mega Brain, Snakes, Lander, Klots, Alien, Win Jack, Backgammon, Taipei

20 Spiele für nur **59,90 DM**

## Die ! Soundkarte Gravis Ultra Sound



369,90 DM

• 16 Bit Samples • 32ig stimmig • Soundblaster-kompatibel • Samples on Board • CD Klangqualität auch im Synthesizerbereich • fantastischer Sound • hochgelobte Software zusammen mit 15 Musikstücken im Midi-fileformat von Michael Jackson bis Paul McCartney • Tausende von Musikstücken lieferbar.

## CD's Kommerzielle Spiele

<b>Patrizier</b>	129,90 DM
Deutsches Spiel - Simulation des Seehandels (Hanse)	
<b>Kings Quest V</b>	89,90 DM
Abenteuerspiel	
<b>7th Guest</b>	179,00 DM
2 CD ROM's mit Video in US-VHS, 3D Grafik, Live Action	
<b>Air Warrior</b>	119,90 DM
Flugsimulator im Jet zur Zeit des Korea Krieges	
<b>Chessmaster 3000</b>	99,00 DM
Multimedia Schachspiel unter Windows 3.x in Englisch	
<b>Inca</b>	136,00 DM
Großer interaktiver Film, spielt in der Inca-Zeit	
<b>Mantis Experi. Fighter</b>	149,90 DM
Weitraumflugsimulator mit Action - Spiel	
<b>ROTOR</b>	69,90 DM
3 Spiele: Rotor, Time Bandit, Airball mit Weltraumfotos	
<b>Software Jukebox</b>	49,90 DM
4 professionelle Spiele: Links - Jetfighter - Faces - Tris II - Berenstein	
<b>Jones in the fast Lane</b>	89,90 DM
Wirtschaftsspiel	
<b>Monkey Island</b>	99,90 DM
Abenteuerspiel - Text ist mehrsprachig	
<b>Pacific</b>	119,90 DM
Aktionspiel, 3-D Panzer Simulation	

## CD's Shareware

<b>Game Archiv</b>	59,90 DM
280 PD und Sharewarespiele, keine Uraltspiele	
<b>Game Power</b>	99,90 DM
470 Sharewarespiele, incl. Vollversion von Secret Agent	
<b>VGA Fun Games</b>	79,90 DM
Die 100 besten Sharewarespiele auf einer CD	
<b>Game Master</b>	69,90 DM
Unterhaltung pur - Sharewarespiele bis zum Abwinken	
<b>Data Media Spiele CD</b>	129,90 DM
1000 Sharewarespiele + Vollversion Indiana Jones 4	
<b>Deathstar Arcade Battles</b>	45,00 DM
Action-, Rennen-, Karten-, Casino Spiele	

## Kostenlos !!!!



Unser vierfarbiger ca. 70 Seiten starker Share-ware und CD Katalog - viele Angebote, Informationen, Highlights.

## Weiterhin im Angebot:

Jede Menge Shareware-programme aus allen Bereichen  
Über 200 CD-Titel lieferbar

Alle Informationen entnehmen Sie bitte unserem kostenlosen Katalog





Bei „Hand Of Fate“ zählt nur bares Geld - witzig gemacht.



„Inca 2“ kann wieder mit tollen Animationen aufwarten.



Westwood mit dem Kyrandia-Nachfolger. Hitverdächtig!



Die sagenhafte Grafik macht einen großen Teil des Spiels aus.

Mega-Lo-Mania, Populous und Castles ist die einfache Aufgabenstellung, eine wirtschaftlich intakte Siedlung zu errichten und zu leiten. Doch drei weitere Mitspieler wollen dies ebenso... Ein besonderer Reiz liegt in der Möglichkeit, daß sich zwei menschliche Spieler mittels Splitscreen simultan ereifern können. Bei den bis zu 24.000 Personen, die sich auf dem Spielfeld tummeln und einzeln gesteuert werden können, kein leichtes Unterfangen.

## Sequels haben Konjunktur...

Coktel Vision steht dem Sequel-Gebaren in nichts nach und schickt mit **INCA 2** ein weiteres filmisches Adventure in das Rennen um die Gunst der Spielergemeinde. Die esoterisch angehauchte Geschichte um den sagenhaften südamerikanischen Gottkönig El

abgespacete Stunden Unterhaltung sorgen. Um bei den Fortsetzungen zu bleiben: **Virgin Games** und die **Westwood Studios** haben mit **THE HAND OF FATE** schon den Nachfolger ihres superben Überraschungserfolgs **Legend of Kyrandia** in der Schublade. Der zweite Teil der Fables & Fiends-Serie widmet sich völlig der temperamentvollen Zauberin Zanthia, die schon im Vorgängerprogramm einen kurzen Auftritt hatte. Bei **Westwood** ist man den phantasievollen Grafiken und einer sich ebenso dramatisch entwickelnden wie faszinierenden Erzählweise treu geblieben. Ein Vielfaches an Rätseln und Charakteren wird dem ganz eigenen Charme der Fables & Fiends weiteren Glanz verleihen.

Auch das deutsche **Blue Byte Team** hatte eine bemerkenswerte Fortsetzung zu bieten: **BATTLE ISLE 2**. Der strategische Leckerbissen, inzwischen ein Evergreen auf vielen Festplatten, hat eine gründliche kosmetische Aufarbeitung erfahren, was das Geschehen auf den fiktiven Schlachtfeldern noch sehenswerter macht. Daß es auch einen Riesenspaß macht, weniger kriegerisch zu agieren, beweisen **DIE SIEDLER**. In der gelungenen Mischung aus

Dorado wurde erneut mit enormem technischem Aufwand entwickelt und vermittelt echtes interaktives Erleben am Bildschirm. Geplant ist ebenso wieder eine CD-ROM-Version. **GOBLINS 3** wird wohl den krönenden Abschluß der erfolgreichen Reihe um die lustigen Kobolde bilden. Goblin Blount steht als Einzeldenker noch schwierigeren und verrückteren Rätseln gegenüber, die er nur mit absurdem Verstand und unkonventionellem Vorgehen lösen kann. Hoffentlich findet **Coktel Vision** einen würdigen Nachfolger für diesen grandiosen Angriff auf Denk- und Lachmuskeln.

Ocean präsentiert-



Das Tactical Fighter Experiment hält die Welt in Atem.



Leider immer noch nicht verfügbar: im Oktober ist es so weit.



Coktel Vision hat die Grafiken weiter verbessert.

### Wann die Highlights zu erwarten sind

Theme Park.....	Bullfrog/EA .....	1994
Forgotten Castles.....	Twin Dolphins/EA .....	1994
Stonekeep.....	Interplay .....	11/93
Star Trek: Judgement Rites.....	Interplay .....	12/93
The Hand of Fate.....	Westwood/Virgin .....	12/93
Battle Isle 2 .....	Blue Byte .....	12/93
Die Siedler.....	Blue Byte .....	12/93
Inca 2 .....	Coktel Vision.....	11/93
Goblins 3 .....	Coktel Vision.....	11/93
Inferno .....	Ocean .....	10/93
T.F.X .....	Ocean .....	10/93
Jurassic Park.....	Ocean .....	11/93
Alone in the Dark 2.....	Infogrames .....	11/93
Mechwarrior.....	Activision.....	10/93
Return to Zork.....	Activision.....	10/93



te neben T.F.X und INFERNO ein weiteres Spitzenprodukt, das auf dem ersten Blick nur eine der vielen Ocean-Filmlizenzen zu sein scheint. JURASSIC PARK verbindet in der PC-Version zwei Spielprinzipien. Adventureartig muß der Spieler in der Rolle des Paläontologen Dr. Grant das gesamte ausgefallene Sicherheitssystem auf Isla Nebular wieder in Gang setzen, um dem genetischen Wahnsinn des alten Mr. Hammond ein Ende zu bereiten. Nebenbei sollen dessen beide Enkelkinder gerettet, Stegosaurier geheilt werden, etc. Auf freiem Terrain geschieht dies in einer übersichtlichen, isometrischen Vogelschau-Perspektive. In den verschiedenen Gebäuden des Parks aber wechselt das Geschehen in die Ich-Perspektive im Stile von Ultima Underworld. Liest sich interessant, sieht toll aus und spielt sich hoffentlich noch besser. Für gehörigen Wirbel sorgen gegen Ende des letzten Jahres die beeindruckenden Animationen und die Art des Spielablaufs von Alone in the Dark. Das französische Softwarehaus Infogrames bietet nun mit ALONE IN THE DARK 2 die technisch ausgefeilte Fortsetzung der Gruselabenteuer um Edward Carnby an. Die Bewegungen der Spielfiguren wurden weiter verfeinert, die Hintergründe haben an Detailreichtum gewonnen, mehr Gegenstände und fiesere Gegner sorgen für schwierige Aufgaben. Die Geschichte basiert diesmal auf überlieferten Erzählungen der pazifischen Voodoo-Kultur, ist jedoch keineswegs weniger erschreckend als Lovecrafts Erstvorlage. Steile Nackenhaare und Gänsehaut werden sich ab November einstellen.



Dinos, so weit das Auge schaut. Das gilt auch für Spiele.



Mit Spannung erwartet. Der Gruselschocker von Infogrames.

Bei Activision gab es neben dem Digi-Adventure-Hammer RETURN TO ZORK auch ein echtes Schmuckstück zu sehen. MECH-WARRIORS 2 - THE CLANS stellt nichts weniger als die PC-Version der virtuellen BattleTech Centers dar. Und darin liegt seine Stärke. Neben normalem Ein- und Zwei-Spieler-Modus ist es auch möglich, via Netzwerk ganze Teams gegeneinander antreten zu lassen. Die Story basiert auf den bekannten FASA BattleTech-Reihen. Die einzigartige Welt der 16 zur Verfügung stehenden BattleMechs ist durch die Kombination aus Texture-Mapping und Polygongrafik erstmals glaubwürdig in Szene gesetzt worden und wird das Rollenspiel-Genre um einen strategischen Multiplayer-Simulator bereichern.

Christian Müller ■

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr! Okay Soft hotline news 09674-8405

# Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

10 Strategy Games 1869	DV 83.90	Laura Bow 2	DV 69.90	Wayne Gretzky 3	82.90
3D Constr. Set 2.0	DV 81.90	Leather God Phobos2	DV 57.90	Whales Voyage	DV 82.90
A-Train	DV 96.90	Legacy	DV 86.90	Wing Commander 2	DV 84.90
A-Train Constr. Set	DV 46.90	Legend of Kyrandia	DV 66.90	+ Speech Pack	DA 69.90
A.T.A.C.	DA 80.90	Legend of Ragnarok	DA 79.90	Wing Com. Academy	DA 69.90
Aces of Pacific		Lettinggo 2	DA 66.90	Wing Commander	
- mit Mission Disk	DA 74.90	Links 386 pro	46.90	- Operation Disk 1 + 2	48.90
Aces over Europe	76.90	- Course Mauna Kea	46.90	Wizard 7	DV 87.90
Airbus A 320	DV 69.90	- Course Pinalhuts	46.90	Worldis	65.90
Airbus A 320-US Ed.	DV 87.90	- Course Benli	46.90	Worlds of Legend	58.90
Air Bucks	DA 69.90	- Course Innbrook	46.90	X-Wing	DA 87.90
Alone in the Dark	DV 90.90	Lost Vikings	DV 82.90	- Mission Disk	DA 45.90
Amberstar	DV 76.90	Lothar Mathias	DV 71.90	Xenobots	DA 75.90
Another World	DA 67.90	Lotus II	DA 63.90	Yol Joel	DV 69.90
B17 Flying Fortress	DA 86.90	Lure of Temptress	DV 74.90	Zak Mc Cracken	DV 38.90
B.A.T II	DA 80.90	Maniac Mansion	35.90	Zoo!	67.90
Battle Chess 4000	DA 69.90	Mario is Missing	DA 70.90		
Battle Isle II	DV 80.90	Meatstorm	DV 99.90		
Battle Teams	DV 73.90	Mega Lo Mania	DV 76.90		
Betrayal at Krondor	DV 74.90	Mercenaries	74.90		
Blue Force	DA 75.90	Michael Jordan I Flight	75.90		
Body Blows	DA 55.90	Mig 29 Zusatz Disk	69.90		
Bundesliga M. prof. II	DV 69.90	Might + Magic 4	DV 80.90		
Burning Steel	DV 82.90	Might + Magic 5	DV 86.90		
- Data Disk I	DV 39.90	Monkey Island	DV 80.90		
- Superschiffe	DV 39.90	Monkey Island 2	DV 79.90		
Burntime	DV 77.90	NHL Hockey	DA 76.90		
Buzz Aldrin Race...	DA 87.90	Nyet 3	DV 64.90		
Caesars Palace	DA 54.90	Oil Imperium	DV 23.90		
California Games II	32.90	One Step Beyond	DA 42.90		
Campaign	DV 70.90	On the Road	DV 63.90		
Campaign-Data Disk	DV 47.90	Paradise	DA 79.90		
Carmen S. Diego Space	77.90	Penthouse Hot Number	DV 45.90		
Car + Driver	DA 74.90	Pilots Tower Tools	51.90		
Carriers at War	77.90	Pinball Dreams	DA 64.90		
Carrier a. War Constr.	67.90	Pinball 8 Ball Deluxe	66.90		
Championship Man.93	65.90	Pirates	27.90		
Clash of Steel	69.90	Plantes Gold	DV 84.90		
Cobra Mission	121.90	Pool 250	DA 63.90		
Comanche	DV 87.90	Populous II	DA 76.90		
Conquest	DV 51.90	Prince of Persia 2	DA 66.90		
Conquest Long Bow	DV 76.90				
Creepers	DA 79.90				
Crisis in the Kremlin	DA 81.90				
Curse of Enchantia	DV 85.90				
Day of Dentale	DV 87.90				
Dark Seed	DV 70.90				
Das schwarze Auge	DV 81.90				
Daughter of Serpents	DV 75.90				
Der Patriarch	DV 81.90				
Die schöne u. Siest	DV 83.90				
Dogfight	DA 85.90				
Double Dragon III	64.90				
Dune II	DV 64.90				
Eco Quest II - Lost					
Secret of Rainforest	59.90				
Echoducky Manager	DV 79.90				
El Fish	DA 64.90				
Empire Deluxe	77.90				
- Data Disk	49.90				
Erben des Throns	DV 78.90				
Eric the Unready	DA 61.90				
Eye of the Beholder 3	DV 87.90				
F-15 Strike Eagle 3	DA 81.90				
Falcon 3.0	DA 85.90				
- Mission Disk	DA 57.90				
Fallen Empire	DV 89.90				
Fields of Glory	DV 85.90				
Flashback	DV 66.90				
R. Simulator 5.0	87.90				
- Scen. New York	51.90				
- Scen. Paris	51.90				
Fly Harder	DV 77.90				
Footballmanager 3	DV 82.90				
Form. One Grand Prix	DA 83.90				
Freddy Pharkas	DV 69.90				
Front Page Footb. 93	67.90				
Gateway II	72.90				
Go - Simulator	DA 64.90				
Goblins II	DV 90.90				
Gunship 2000	DA 86.90				
- Mission Disk	DA 58.90				
Haribol	DV 79.90				
Hardball 3	64.90				
Harrier Jump Jet	DA 85.90				
Hextreme	DV 82.90				
High Command					
History Line	DV 80.90				
Humans	DV 82.90				
- Race (80 Lev.)	DA 54.90				
- Race (alone)	DV 55.90				
- Race Jurassic	64.90				
Inoa	DV 69.90				
Incredible Machine	DV 68.90				
Indiana Jones 4	DV 86.90				
Ishar II	DV 72.90				
Island of Dr. Brain	DV 61.90				
James Pond 2	DA 82.90				
Jigsaw Pinups	64.90				
Jo Jo	DA 80.90				
Jonathan	DV 78.90				
Jurassic Park	DV 72.90				
Kaiser	DV 87.90				
Kings Quest VI	DV 78.90				
Kasparovs Gambit	DA 76.90				
Lands of Lore	82.90				
Larry 5	DV 69.90				

## Privateer

DA 82.90

Speech Pack	41.90	Willy Beamish	75.90
Protostar	DA 75.90	Wing Commander/Ultima 6	43.90
Push over	DA 64.90	Wing Commander 2	
Punt Punt Fun Pack	82.90	& Mission Disk	97.90
Quest for Glory 3	DV 69.90	Zork Trilogy	88.90
Ragnarok (Brettspiel)	82.90		
Railroad Tycoon Del.	DA 77.90		
Rampart	DA 71.90		
Reach for T. Sky	DV 61.90		
Red Baron - Miss.	DV 75.90		
Return of a Phantom	75.90		
Ringworld	67.90		
Seal Team	DA 76.90		
Sensible Soc. 92/93	DV 57.90		
Sev. Cities o. Gold 2	65.90		
Shadow Caster	DA 76.90		
Shadow of the Comet	DV 69.90		
Shogun	DA 84.90		
Shogun Holmes	DV 62.90		
Siege	33.90		
- Data Disk	73.90		
Sim City Deluxe	DV 90.90		
Sim Life	72.90		
Sleepwalker	DA 77.90		
Space Legends	DA 79.90		
Space Hulk	DV 69.90		
Space Quest 5	DV 69.90		
Space Quest Saga Pack	79.90		
Spaceward HO!	DV 82.90		
Special Value Pack	91.90		
Star Trek	DV 67.90		
Strike Commander	DA 86.90		
- Speech Pack	DA 41.90		
- Tactical Oper.D.	DA 41.90		
Stronghold	66.90		
Stunt Island	DV 95.90		
Syndicate	DV 81.90		
Talk a Break Pinball	DV 62.90		
Task Force 1942	DA 85.90		
Terminator 2 Chess	DV 71.90		
Terminator 2029	95.90		
The Greatest	DV 62.90		
Tom Landry	DA 87.90		
Tony Le Russ II	DA 64.90		
Tornado	DA 68.90		
Transarcia	53.90		
Tristan Pinball	69.90		
Twilight 2000	DV 89.90		
Ultima 7	DV 82.90		
- Forge of Virtue	44.90		
Ultima 7/Tail 2	DA 76.90		
- Silver Seed	DA 43.90		
Ultima Underworld 2	DA 75.90		
Unlimited Adventure	67.90		
V for Victory II	69.90		
V for Victory IV	72.90		
Vail of Darkness	DV 82.90		
Wallstreet Manager	DV 77.90		
War in the Gulf	82.90		
Warlords 2	DV 64.90		
Wetworks			

## Sonderposten

(Isolierte Vorrat nicht)	
Sea Supremacy	82.-
Game X	23.-
Guy Spy	DA 39.-
Inoa - CD	DV 99.-
Kings Quest 5 - CD	70.-
UXK Attack	DA 58.-
Loom - CD	72.-
Marathon Remastered	29.-
Red Baron	DV 61.50
Super Car Pack	DA 63.-
Top League	39.-
Toyota Celica GT 4	DA 53.-

## neues von Creative Labs:

CD-Rom Upgrade CR563	589.-
- CD-Rom CR-563 (Doublespeed)	
- Aldus PhotoStyle SE	
Creative Omni CD	645.-
- wie oben, doch mit Controller	

## CD-16

Premium Pack	1130.-
- SoundMaster 16	
- CD-563 inter.	
- Creative Voice Assist	
- diverse Software	

## CD Performance Pack 360.-

- SoundMaster 16	
- CD-563 inter.	
- Stereo Voice Assist	
- diverse Software	

## CD Discovery Pack 790.-

- SoundMaster pro Deluxe	
- CD-Rom CR-563	
- Stereo Lautsprecher	
- diverse Software	

## CD 16

Edutainment Kit	1190.-
- SoundMaster 16 ASP	
- Double Seed XA CD-Rom	
- Stereo-Aktiv Lautsprecher	
- diverse Software	

## TV Coder

- VGA-TV Wandler	295.-
------------------	-------

## Komplettliste kostenlos!

AUDIO BLASTER 2.5	169.-	Screenbeat Activboxen	44.-
AUDIO BLASTER PRO 4.0	289.-	GRAVIS Ultra Sound	359.-
AUDIO BLASTER PRO 16	399.-	Wave Blaster	389.-
TV Movie Blaster	730.-	Roland SCC-I	929.-
Soundblaster 16 Basic	285.-	JOYSTICK'S:	
Soundblaster 16 ASP	429.-	Gravis PRO	79.-
Sound Galaxy NX Pro 16	439.-	Gravis schwarz o. transp.	69.-
CD-ROM Intern Creativ L.	445.-	GRAVIS Gamepad	53.-
CD-ROM Intern, Philips	395.-	COREL DRAW 3.0	265.-

Nachnahme DM 7.90 Stammkunden / Vorkasse DM 4.90  
Ausland Erstlieferung nur gegen Vorkasse DM 12.50



# Am Hofe des



So, hier stehe ich nun in der feuchten Hitze von Austin, im US-Staat Texas, vor den Toren der weltbekannten Computerspielschmiede Origin Systems. Es erwarten mich zwei der besten Spieledesigner der Welt: Richard Garriott, der Vater der Ultima-Serie, und Chris Roberts, der Entwickler des Wing Commander-Universums. Es war nicht einfach, einen Besuchstermin zu bekommen, aber mit der mir eigenen deutschen Dickköpfigkeit habe ich solange genervt, bis ich die Zusage bekam. Das Gebäude ist eindrucksvoll und seriös zugleich. Erwartungsvoll stoße ich die Tür auf, melde mich artig bei der Empfangsdame an und betrete schüchtern diese Hochburg der Kreativität.

■ von Markus Krichel



Oberste Reihe (von links nach rechts): Sheri Garner, Rob Corell, Tony Zurovec (sitzend), John Price, Michael Priest, John Watson, Brian Martin, Steve Powers, Jason Ely, Mell "From Hell" Green. Untere Reihe: Zack Simpson, Nenad Vugrinec, Beverly Garland, Kirk Winterrowd, Richard Garriott, Andrew Marris, Mike McShaffry, Bob Cook, Herman Miller, Matt Sheffield, Mark Vittek, Brent Poer, Dennis Loubet.



# Lord British

**M**indestens 240 Menschen tummeln sich auf den 5.000 Quadratmetern in dem dreistöckigen Gebäude, in dem man 1992 Domizil bezog und das zwischenzeitlich schon fast zu klein geworden ist. Das 1983 von den Brüdern Richard und Robert Garriott mit ihrem Vater, dem NASA-Astronauten Owen, gegründete Unternehmen machte 1992 einen Umsatz von 20 Millionen Dollar. Im selben Jahr kaufte Electronic Arts den Aktienbestand von 1,3 Millionen Stück komplett auf. Eine gute Investition, insbesondere weil die Garriott Brothers und alle anderen "Köpfe" der Firma erhalten blieben.

Meine Nervosität verfliegt schlagartig, als Wayne Baker, der Marketing Manager mich in kurzen Hosen und T-Shirt empfängt. Mein erster Blick bestätigt meinen Eindruck: Hier geht es echt locker zu. Alle tragen legere Kleidung wie abgeschnittene Jeans und T-Shirts mit witzigen Aufschriften,

die aus Gründen des Jugendschutzes an dieser Stelle nicht wiedergegeben werden können. Schuhe sind optional. Origins Firmenmotto lautet "We create Worlds"; und dieses Unternehmen ist wirklich eine Welt

für sich, geboren aus den Persönlichkeiten seiner Gründer und Mitarbeiter.

Die Büroräume sind großzügig ausgelegt und an den Wänden prangen Poster von Science Fiction-Flicks. Das Thema des Tages war "Man". Irgendein Witzbold im Art Department hatte wohl einen neuen Comichelden erfunden und die ganze Bude mit Postern seiner neuen Figur zugleiert, während der Rest der Belegschaft herauszufinden versuchte, wen er denn wohl mit dieser Figur auf den Arm nehmen wollte.

Auf den folgenden Seiten führen wir unsere Leser durch die realen und digitalen Welten von Origin Systems. Sie erfahren hier alles über das mit Spannung erwartete Ultima VIII sowie über die Zukunft der Wing- und Strike Commander-Serie. Wir informieren Sie über Tactical Operations, die erste Missionsdiskette für Strike Commander. Sie erfahren nicht nur Neues über Pacific Strike und Privateer, sondern auch über völlig neue Produkte, wie Interactive Movie 1, Flying Circus und sogar Ultima IX und X. Los gehts!





Interview mit den Ultima VIII-Entwicklern

# Ein „ultimatives“ Team

Im zweiten Stock des Origin Gebäudes kennt man zur Zeit nur ein Thema: Ultima VIII. Das 30-köpfige Design Team arbeitet unter der Leitung von Mike McShaffry und Richard Garriott fieberhaft an der Fertigstellung des neuen Avatar-Adventures. Sage und schreibe 22 Designer, Programmierer, Musiker und Spieltester zwängten sich zu diesem Interview in ein etwa 20 Quadratmeter großes Büro.

**PC Games:** Am Ende von Ultima VII wird der Avatar ohne seine Kameraden in das Land Pagan versetzt. Wird er seine Gefährten jemals wiedersehen?

**Mike McShaffry:** Wenn der Avatar in Pagan ankommt, weiß er nicht, was vorgeht. Er

was mit ihnen passiert ist.

**PC Games:** Könnt Ihr uns wenigstens einen kleinen Handlungsabriß geben?

**Mike McShaffry:** Pagan ist ein Land, das der Guardian bereits unter seine Gewalt gebracht hat. Der Avatar ist sein Gefangener in dieser Welt. Während der Guardian seinen Terror in Britannia und dem Rest der Welt fortsetzt, muß der Avatar lernen, die Zusammenhänge in Pagan zu verstehen. Erst nachdem er dort seine Aufgaben gelöst hat, kann er das Land wieder verlassen und den Zerstörungszug des Guardians aufhalten. Während seines Aufenthalts in Pagan muß der Avatar unter anderem vier Titanen besiegen.



**Die Figuren bei Ultima VIII sind sagenhaft animiert. Hier schlägt ein roter Dämon kräftig zu.**

ist allein und ganz auf sich gestellt. Das ist die Herausforderung. Wir wollen wirklich nicht zuviel vorwegnehmen. So viel sei jedoch gesagt: Der Spieler kann sich auf einige Überraschungen gefaßt machen.

**PC Games:** Dupre hat in Ultima VII das Zeitliche gesegnet. Werden wir ihn wiedersehen?

**Mike McShaffry:** Der Avatar kommt in Pagan ohne seine Freunde an. Es ist die Aufgabe des Spielers herauszufinden,



**PC Games:** Was hat es mit den Titanen auf sich?

**Mike McShaffry:** Diese vier Monster sind die Titanen der Erde, der Luft, des Feuers und des Wassers. Der Avatar muß herausfinden, wo diese Titanen ihre Kräfte hernehmen, um sie besiegen zu können.

**PC Games:** Ultima-Spieler waren von den Hot-Keys in The Silver Seed sehr beeindruckt. Werden diese auch in Ultima VIII zur Verfügung stehen?

**Mike McShaffry:** Es ist unser Ziel, das Benutzer-Interface ständig zu verbessern. Daher werden all die Verbesserungen, die beim Spieler positiv bewertet werden, immer in der jeweils neusten Version integriert. An dieser Stelle daher ein Appell an alle PC Games Leser: Bitte schickt uns weiterhin Eure Kommentare!

**PC Games:** Wie sehen diese Verbesserungen aus. Es gab wohl ein wenig Kritik am Inventory-System in U8, insbesondere an dem Chaos im

Rucksack. Habt Ihr daran gearbeitet?

**Jason** (Interface Programmierer): Absolut! Das U8-Interface wird wesentlich besser sein. Benutzerfreundlichkeit ist wie immer das Hauptgebot. Das Inventory-System wurde neu organisiert und ist nun sehr einfach zu handhaben. Im Rucksack herrscht jetzt Ordnung.

**PC Games:** Da wird sich der Luis Trenker aber freuen. (verlegenes Grinsen, weil keiner lacht. Ja, kennen die denn unseren Luis nicht? Was für a Schand!)

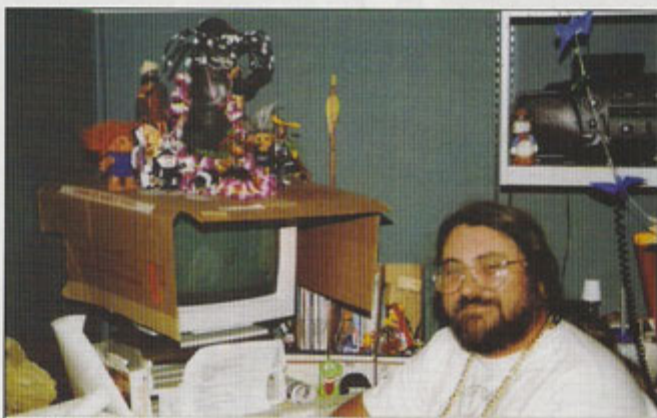
**Richard Garriot:** Wir sollten auch erwähnen, daß Gegenstände, die der Spieler reorganisiert, während des gesamten Spiels genau dort bleiben, wo sie hingelegt werden. Durch dieses neue System ist es möglich, bestimmte Gegenstände in den entsprechenden Behältern zu verstecken (TIP, TIP...).

**PC Games:** Im Hinblick auf neue Technologien spielt Origin eine große Rolle...

**ALLE** (unisono): DIE GRÖSSTE!!!

**PC Games:** Im Hinblick auf neue Technologien spielt Origin die größte Rolle. Daher die Frage nach den Systemanforderungen.

**Mike McShaffry:** Vier Megabyte RAM, wobei es egal ist, ob EMS oder XMS benutzt wird. In den meisten Fällen wird der Benutzer seine Config-Datei nicht verändern müssen. Das komplette Arbeitsspeichersystem wurde ebenfalls umgeschrieben. So wurden zum Beispiel alle Probleme im unteren Arbeitsspeicherbereich (d. h. die ersten 640 KB) gelöst. Die Testversionen kommen mit 200 KB Low Memory aus. Hierdurch entfällt auch die



**Michael Priest ist ein Mann mit Geschmack - genau der richtige für ein Spiel wie Ultima VIII.**







# REPORTAGE

mittlerweile schon obligatorische Boot-Diskette.

**PC Games:** Wie sieht es mit Festplattenkomprimierung aus?

**Mike McShaffry:** Die Probleme mit der Festplattenkomprimierung in U7 sind auf das Fehlen ausreichender Low Memory zurückzuführen. U8 hingegen benötigt sehr wenig Low Memory, daher sehen wir hier keine Probleme.

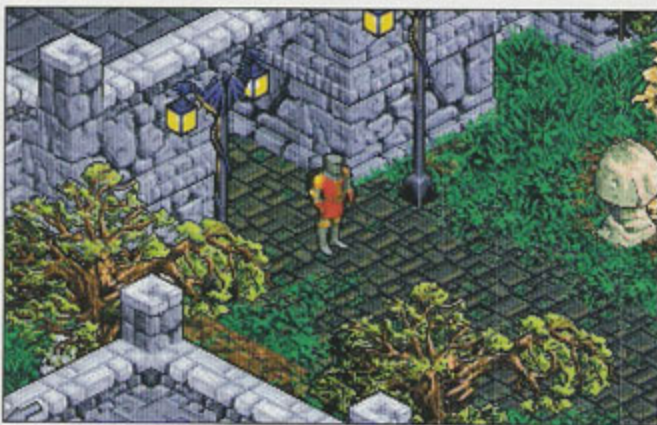
**Richard Garriott:** Es ist Firmenpolitik, daß wir nur Umgebungen garantieren, die wir tatsächlich hier getestet haben. Das bedeutet aber nicht, daß andere Umgebungen nicht geeignet sind. Als U7 erschien,

gab es so viele neue Komprimierprogramme, daß es nicht möglich war, alle zu testen. Anstatt falsche Versprechungen zu machen, sind wir lieber auf Nummer Sicher gegangen. Daher hieß es auf der Verpackung, daß Komprimierung nicht unterstützt wird.

**PC Games:** Werdet Ihr an Eurem hauseigenen Memory Manager Voodoo festhalten?

**Mike McShaffry:** Voodoo? Noch nie davon gehört. Das muß wohl auf mysteriöse Weise verschwunden sein...

**PC Games:** Werden wir den Avatar in SVGA-Grafik zu sehen bekommen?



**Der Avatar in voller Montur. Die Grafik ist noch sehr viel detaillierter als bei Ultima VII.**

## Chaos

Jedes einzelne Mitglied des Ultima VIII-Teams verfügt über genug Persönlichkeit und dumme Sprüche, um Seiten zu füllen. Da während des obigen Interviews nicht alle zu Wort kamen, folgt eine repräsentative Zusammenstellung der beliebtesten "Bonmots":

Sheri Graner (Texterin): Ich hab keine Ahnung a) wo Richard hingegangen ist, b) wann Richard zurückkommt und c) wo er im Moment ist...ALSO NERV' MICH NICHT!

Jonathan Price (Zeichner): Diese Computertypen haben alle 'ne Macke.  
Michael Priest (Designer):

AAAARRRRRRGHHH!  
Brian Martin (Designer): Falls Ihr das schon vergessen habt: Die Dallas Cowboys haben den Super Bowl gewonnen.  
Steve Powers (Animationsexperte): Texas!  
Zachary Simpson (Tech Designer): Grunz!  
Kirk Winterrowd (Komponist): Wow! Das hab ich geschrieben!!!  
Andrew Morris (Cheftexter): Mein Computer hat sich schon wieder übergeben.  
Mike McShaffry (Projektleiter): Wo sind die denn alle schon wieder? Oh...heute ist ja Sonntag!  
Denis Loubet (Cover Design): Geiler Job. Jedes Jahr neues Spielzeug!



**Mike McShaffry:** Nein. Zumindest nicht in Ultima VIII. Aus Gründen der Spielgeschwindigkeit entschlossen wir uns, weiterhin mit normaler VGA-Grafik zu arbeiten. Die Qualität der Bilder ist jedoch derartig gut, daß kaum ein Unterschied zu bemerken ist.

**PC Games:** Was war für die Programmierer die schwierigste Aufgabe?

**Mike McShaffry:** Zweifellos die realistischen Bewegungen des Avatars. Allein hierfür wurden 1.100 Animationsrahmen benötigt. Er springt, klettert und duckt sich. Die Animationen sind so flüssig, daß sie nicht von normalen, menschlichen Bewegungsabläufen zu unterscheiden sind.

**PC Games:** Ein Gerücht, das sich hartnäckig hält, besagt, daß eine Spielkombination zwischen Ultima und Ultima Underworld geplant ist.

**Mike McShaffry:** Eine Mischung zwischen der Betrachterperspektive in Underworld und der Vogelperspektive in Ultima wurde diskutiert. Wir finden auch, daß dies eine gelungene Mischung wäre. Jedoch liegen zu diesem Zeitpunkt keine konkreten Pläne für ein solches Produkt vor. Die Programmierung der beiden Spiele ist so unterschiedlich, daß eine Kombination zu aufwendig wäre. Trotzdem möchten wir das nicht völlig ausschließen.

**PC Games:** Habt Ihr bei der Entwicklung von U8 bewußt auch den europäischen Markt beachtet?

**Mike McShaffry:** Als weltweites Unternehmen versuchen wir, immer allen Ansprüchen so weit wie möglich gerecht zu werden. Der europäische

Computerspieler legt in der Regel großen Wert auf die Qualität der Grafiken und des Sounds. Wobei auch schon einmal der strategische Aspekt in den Hintergrund treten darf. Die früheren Ultima-Versionen orientierten sich mehr an der Strategie. Ultima VIII ist daher aufgrund der phantastischen Grafiken das bisher "europäischste" Produkt in dieser Serie. Wir sind zuversichtlich, daß U8 in Europa ein Hit wird. Glücklicherweise ist eine klare Tendenz zur Vereinigung des europäischen und amerikanischen Spielemarktes zu sehen, gewissermaßen eine Kombination der positiven Aspekte beider Märkte. Von dieser Mischung aus hohen Grafikanprüchen und gut durchdachter Strategie wird der Endverbraucher profitieren.

**PC Games:** Irgendwelche Neuheiten im Bereich der Musik?

**Nenad Vugrinec (Komponist):** Wir unterstützen Soundkarten, die auf dem General Midi MPU-401 Interface basieren. Hierdurch kann ein wesentlich besserer, satterer Sound erzielt werden. Wer seinen Computer an der Stereoanlage anschließen kann, wird hier echt vom Hof geblasen.

**PC Games:** Ist eine CD-ROM-Version geplant?

**Mike McShaffry:** Auf jeden Fall. Ultima VIII wird mit Sicherheit auch auf CD-ROM erscheinen. Allerdings nicht zeitgleich mit der DOS-Version.

**PC Games:** OK. Jetzt gebt mir noch schnell sämtliche Informationen über Ultima IX und X.

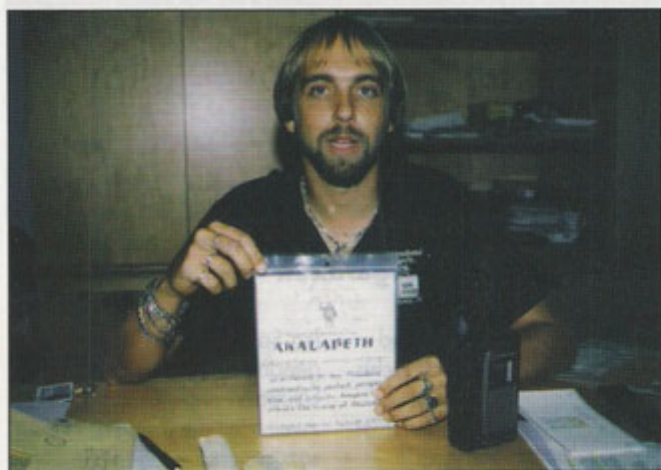
**Alle:** (verlassen unter Absingen des Ultima VIII-Themas das Büro.)

**Anmerkung:** Das letzte Wort über Ultima IX und X war jedoch noch nicht gesprochen. Lesen Sie hierzu das Interview mit Richard Garriott.



Interview mit Richard Garriot

# Zu Gast bei Mr. Origin



**Nicht ohne Stolz hält Richard Garriott sein erstes Rollenspiel in die Kamera: Ultima Null!**

**R**ichard Garriott (34), alias Lord British, wurde in Cambridge, England, geboren und wuchs in Houston, Texas auf. Seine Hobbys sind Fallschirmspringen, Radfahren, Moto Cross und Paintball. Alles weitere wird er gleich selbst erzählen.

Wenn der charismatische, manchmal exzentrische Gründer und geistige Vater von Origin Systems erzählt, halten alle anderen den Atem an. Nicht, weil er keinen zu Wort kommen lässt, sondern weil seine Geschichten ehrlich, spannend und verdammt interessant sind. Vor dem Interview hätte ich mir jedoch in meinen kühnsten Träumen nicht vorstellen können, was er mir alles anvertrauen würde. In unserem Gespräch gab er mir nicht nur Einzelheiten über Ultima VIII, sondern auch bereits erste Ein-

blicke in Ultima IX und X. Hier nun, exklusiv für PC Games, seine Geschichte:

**Richard Garriott:** 1974 war ich noch ein gutaussehender Jüngling mit meinem Kopf voll mit Fantasy Stories wie Lord of the Rings und Dungeons and Dragons. Es war mein erstes Jahr in der High School und ich belegte dort einen Computerkurs. Im zweiten Jahr war ich der Klasse so weit voraus, daß ich die Erlaubnis bekam, alleine weiterzuarbeiten, d.h. ohne Lehrer oder Mitschüler. Als Gegenleistung mußte ich am Ende des Semesters ein Computerprogramm vorzeigen können. Es war mir von vornherein klar, daß dieses Programm ein Spiel sein würde. Aufgrund der Technologie in dieser Zeit mußte ich es in Basic auf Lochstreifen program-

mieren. Die Spielelemente wurden durch Buchstaben dargestellt, wie z. B. "L" für eine Leiter, "X" für ein Tor usw. Trotzdem konnte man selbst damals eine gewisse Ähnlichkeit zu Ultima I erkennen.

Nach meinem High School-Abschluß bekam ich einen Job in einem Softwareladen, wo ich zum ersten Mal mit dem Apple 2 in Berührung kam, der - Wunder über Wunder - Grafiken produzieren konnte. Programmieren konnte ich ja und was lag näher, als eine Grafikversion meines Spieles herzustellen? Ich machte mich auch gleich ans Werk und das Resultat war ein Spiel in Basic mit dem Titel

fotokopierte die Anleitung und machte mich daran, ein Vertriebsnetz aufzubauen. Nachdem ich die gigantische Menge von 10 Spielen abgesetzt hatte, kam mir Fortuna zur Seite: Eines dieser 10 Spiele gelangte in die Hände eines kalifornischen Softwareherstellers. Als ich von der Arbeit nach Hause kam, fand ich einen Brief mit einem Flugticket nach Kalifornien, wo ich dann hinflieg und ein Stück Papier unterschrieb und als Gegenlei-



stung Geld geschickt bekam. Der Hersteller verpackte das Spiel in einem größeren Plastikbeutel und das Einlageblatt war jetzt gedruckt. Toll! Akalabeth wurde



Akalabeth. Dem Besitzer des Softwareladens gefiel mein Programm; er ermutigte mich, das Spiel zu veröffentlichen und ich folgte seinem Rat. Ich investierte die damals für mich ungeheure Summe von 200 Dollar in die Verpackung und Kopierung meines Titels, d. h. ich kaufte Plastikbeutel,

damals für 35 Dollar pro Stück verkauft und mein Anteil war 5 Dollar an jedem verkauften Produkt. Gegen Ende des Sommers war ich um 150.000 Dollar reicher. Ich konnte es kaum fassen. Ursprünglich schrieb ich Akalabeth aus Spaß an der Sache und damals hatte ich nicht geplant,



**Eine Exekution wird im Land des Guardians vollzogen. Der Avatar steht entsetzt daneben und verfolgt das grausame Treiben. Exzellente Grafik ist auch diesmal Ehrensache.**





**Ein Zauberspruch im Schlachtgetümmel kann einen verloren geglaubten Kampf noch einmal in das Gegenteil verkehren (links). Die Monster sind diesmal riesig ausgefallen - ein Erlebnis!**

das Spiel zu veröffentlichen. Also dachte ich, wenn ich ein besseres, professionelleres Spiel schreiben könnte, würde ich eine ganze Menge Geld verdienen. Und so begann Ultima I. Im Prinzip das gleiche Spiel wie Akalabeth, jedoch professioneller aufbereitet.

**PC Games (schüchtern):** Man kann also sagen, daß Akalabeth die Mutter der Ultima-Serie ist?



**Die eingeschworene Gruppe vor einem Hindernis.**

der Ultima-Welt. Alle anderen Softwarehäuser hielten das für schlichtweg großkotzig, aber Sierra sagte mir zu, daher erschien Ultima II unter diesem Label. Die Zusammenarbeit mit den Softwareherstellern wurde mir dann zu frustrierend und als mein Bruder Robert seinen Schulabschluß in der Tasche hatte, gründeten wir zusammen mit unserem Vater und Charles Beuche Origin Systems. Unser erstes Produkt war Ultima III. Heute blicke ich mit gedämpfter Begeisterung auf diese Trilogie zurück. Der Handlungsablauf war etwas zu



schlicht und wirklich nichts Besonderes: Der Spieler ist der große Held, der den bösen Zauberer töten muß,

weil das nämlich so in der Spielanleitung steht. Zu diesem Zweck reist er plündernd und mordend durch die Lande, um sich alle Gegenstände unter den Nagel zu reißen, die er zur Zerhackstückung des Bösewichtes braucht, der ihm - nebenbei erwähnt - noch nie etwas zuleide getan hat. So sehen heute noch die meisten Rollenspiele wie auch der erste Teil der Ultima-Trilogie aus. In Ultima IV, V und VI - der Avatar Trilogie - wollten wir daher mehr Wert auf den Inhalt legen. Man wird älter und weiser und ich wollte eine positive Message vermitteln. Der Spieler mußte daher in speziell-

len Spielsituationen seine Tugendhaftigkeit beweisen. Mit Ultima VI endete dann der zweite Teil der Trilogie, in dem sozusagen die gute Seite der Macht erforscht wurde. Im dritten Teil wollte ich mich mit der dunklen Seite befassen. Der Avatar soll nach wie vor ein guter Charakter sein, jedoch wird es in der Spielumgebung, in der er sich behaupten muß, von dunklen Mächten nur so wimmeln.

So, jetzt vertraue ich Dir und Deinen Lesern ein Geheimnis an, von dem außerhalb von Origin Systems noch niemand etwas weiß. Der Titel von Ultima IX ist Ascension (deutsch: Aufstieg). In Ultima IX wird der Avatar den Grenzen der Sterblichkeit und des physischen Lebens entfliehen und sozusagen in ein Walhalla aufsteigen. Die Avatar-Serie wird damit zu Ende sein, nicht jedoch die Ultima-Serie.

**Richard Garriott:** Absolut. Für mich ist Akalabeth gleichbedeutend mit Ultima Null.

**PC Games:** Wie ging es dann weiter?

**Richard Garriot:** Ultima I wurde nach seiner Fertigstellung erfolgreich von einer Firma namens California Pacific vermarktet, allerdings immer noch im Plastikbeutel. Für Ultima II wollte ich dann eine Schachtel. Ich habe immer schon großen Wert auf attraktive Produktgestaltung gelegt. Außerdem wollte ich eine Stoffkarte von

## He creates Worlds

Wenn man Origin Systems und Richard Garriott beschreibt, kommt man nicht daran vorbei, auch Richards Wohnstätte zu beschreiben. Auf 1,5 Hektar Land und über eine Wohnfläche von 450 Quadratmetern hat er - getreu seinem Firmenmotto - eine ganz besondere Welt geschaffen. Unter dem von einem Wassergraben umgebenen Haus befinden sich Geheimgänge. Die Zimmer sind geschmückt mit den Attributen seiner Sammelleidenschaft für antike wissenschaftliche Instrumente. Ein Swimming Pool, über dem ein künstlicher Regenschauer erzeugt werden kann, rundet das Bild ab. Über das Grundstück verteilt findet man einen Moto Cross Parcours, ein Karussell und ein Trampolin. Eine 10 Meter lange Zugbrücke führt über einen Abgrund zu einem Aussichtsturm, der gleichzeitig der höchstgelegene Punkt von Austin ist. Alle zwei Jahre findet hier für die Bewohner der Stadt eine Halloween-Fete statt. Zu diesem Zweck wird die gute Stube über einen Zeitraum von zwei Monaten und einem Kostenaufwand von 250.000 Dollar in eine Nachbildung von Britannia Manor aus den Ultima-Spielen umgebaut. Lord British empfängt seine Gäste persönlich und begleitet sie auf einer einstündigen Tour durch seine Phantasiewelt. Kein Grund, die Koffer jetzt schon zu packen, denn die nächste Party findet erst wieder 1995 statt.



**PC Games:** Wird mit dem Avatar wirklich Schluß sein oder wird er weiterhin in Ultima seine Aufwartung machen, wie z. B. Obi Wan Kenobi im Krieg der Sterne?

**Richard Garriot:** Du hast den Nagel auf den Kopf getroffen. Er wird auch in Zukunft als spiritueller Gast seine Aufwartung machen. Mehr will ich nicht sagen. Ultima IX wird sich auch nicht in Britannia abspielen. Erst in Ultima X werden wir uns wieder Britannia, oder vielmehr New Britannia, zuwenden. Für Ultima X planen wir die Technologie derartig stark zu verändern, daß die Ultima-Welt eine neue Form annehmen könnte.



**Nenad Vugrinec ist für die Musik in Ultima VIII verantwortlich.**

**PC Games:** Habt Ihr Euch schon Gedanken um den Nachfolger des Avatars gemacht?

**Richard Garriot:** Natürlich haben wir darüber nachgedacht. Bedenke jedoch, daß es sicher noch zwei Jahre dauern wird, bis wir mit Ultima X beginnen. Daher ist es noch zu früh, um Konkretes sagen zu können.

**PC Games:** Welches Ultima-Spiel ist Dein persönlicher Favorit?

**Richard Garriot:** Neulinge in der Ultima-Welt sollten immer mit dem jeweils neuesten Spiel beginnen, da dieses seinem jeweiligen Vorgänger immer um Längen voraus ist. Von daher gesehen ist Ultima VIII auch mein persönlicher Favorit.

**PC Games:** Und welches bedeutet Dir am meisten?

**Richard Garriot:** Ultima IV. Mit diesem Spiel wurde die Ultima-Serie für mich vom Beruf zur Berufung. Meiner Ansicht nach war Ultima IV der Wendepunkt in der Serie. Die ersten drei Teile waren erfolgreich und ich wußte ganz einfach, daß Ultima nun der Hauptbestandteil meines Berufs und meines Lebens sein würde.

**PC Games:** Sehnst Du Dich manchmal nach den Zeiten zurück, in denen ein einzelner Programmierer ein Hitspiel schreiben konnte?

**Richard Garriot:** Der Übergang vom "einsamen Wolf" zum kompletten Design-Team war eigentlich relativ langsam. Ultima I bis III habe ich so gut wie alleine geschrieben. Bei Ultima IV realisierte ich, daß ich mich mit bestimmten Technologien einfach nicht gut genug auskannte. Also begann ich, Experten einzustellen. Das tat am Anfang weh. Die Anzahl der Angestellten wuchs jedoch ständig und mein anfängliches Unbehagen schlug langsam aber sicher in Erleichterung um. Zeichner, Soundtechniker, Komponisten und Schreiber kamen hinzu und die Qualität wurde immer besser. Meine Aufgabe besteht nun darin, das Gesamtprodukt zu überwachen, dem Team als Berater zur Seite zu stehen und neue Technologien auszuwerten. Die Antwort lautet also: Nein. Es ist mir lieber so, wie es ist.

**PC Games:** Ich bedanke mich im Namen aller PC Games-Leser recht herzlich für dieses aufschlußreiche Gespräch.

**Richard Garriot:** Origin Systems bedankt sich bei den PC Games-Lesern für Ihre Unterstützung und Kommentare zur Origin-Produktreihe.

**Softsale** Schlossplatz 19 31582 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/910403 und -404  
05021/910416 und 910417

IBM 1989	DV 79,90 DM	Empire Del.	EA 79,90 DM	Lost Vikings	DV 79,90 DM	IBM	Space Q. 5	DV 69,90 DM
Acas of the Pac.	EA 74,90 DM	Eric	DA 59,90 DM	Lothar Matt.	DV 69,90 DM	Special Forc.	DA 79,90 DM	
Acas Data	EA 49,90 DM	Eric the Unr.	EA 54,90 DM	Lotus 3	DA 64,90 DM	Speite. 301	DA 59,90 DM	
Acas + Data	EA 84,90 DM	Espana 92	DA 59,90 DM	Mit Tank	DA 39,90 DM	Speitram	DV 79,90 DM	
Acas over Eur.	DV 79,90 DM	Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Mid News	DV 79,90 DM	Speitrammer	EA 74,90 DM	
Air Land Sea	DA 74,90 DM	Eye of Beh. 3	DV 79,90 DM	Mid TV	DV 79,90 DM	Sportium	EA 69,90 DM	
Alenbroed	DA 59,90 DM	F-15 Str. E. III	DA 89,90 DM	Mud Storm	EA 79,90 DM	Sports Mast.	DA 64,90 DM	
Alone in the Dark	DV 89,90 DM	F-15 Str. E. III	DA 39,90 DM	Magic Candle 3	EA 69,90 DM	SSN 21 Seaw.	?? in Verb.	
Ambrush at Soni.	DV 84,90 DM	F-117 Nighthawk	DA 84,90 DM	Mantic M. 2	EA 74,90 DM	Starford	DA 89,90 DM	
Archer	DA 79,90 DM	F-19 Stealth	DA 39,90 DM	Mantic M. 2	DV 84,90 DM	Star Trek	DV 84,90 DM	
Another World	DA 59,90 DM	Falcon 3.0	DA 84,90 DM	Mantis	DA 99,90 DM	-Judgem. Rites ??	?? in Verb.	
Arctost	DV 69,90 DM	-Miss. 1	DA 59,90 DM	Mario wird verr.	DV 74,90 DM	-New Generation??	?? in Verb.	
Archers Pool B.	DA 64,90 DM	-Miss. 2	DA 59,90 DM	Mario, too, typ.	DV 64,90 DM	Street F. 2	DA 64,90 DM	
Archer Ultra	DV 79,90 DM	Fant. Worlds	DA 79,90 DM	Mc Donalds I.	DA 54,90 DM	Strike Comm.	DA 89,90 DM	
ATAC	DA 79,90 DM	Fantasy Emp.	EA 69,90 DM	Michael Jung	DA 74,90 DM	-Speech	DA 89,90 DM	
A-Train	DV 69,90 DM	Fields of Gl.	EA 69,90 DM	Mercenaries	EA 74,90 DM	-So. Oper. 1	DA 39,90 DM	
-Const. Kit	DV 69,90 DM	Fire and Ice	DA 59,90 DM	Microcraze F.	?? in Verb.	Strophoid	EA 69,90 DM	
9-17 Fly. F.	DA 69,90 DM	Flashback	DV 69,90 DM	Might & Magic 3	DA 59,90 DM	St. Thomas	DV 79,90 DM	
B-Wing	DV 44,90 DM	Fleet Defender	?? in Verb.	Might & Magic 3	DV 79,90 DM	Stunt Island	DV 69,90 DM	
Balancer	DV 64,90 DM	Flugzeug 5.0	?? in Verb.	Might & Magic 4	DV 79,90 DM	Subwar 2550	DA in Verb.	
Bards Tale 3	DA 29,90 DM	Footb. Man. 3	DV 79,90 DM	Might & Magic 5	DV 84,90 DM	Summ. Chall.	DA 59,90 DM	
Bat 2	DA 79,90 DM	Forgotten Castle	DV 79,90 DM	Mixed Cool	DA 69,90 DM	Summoning	EA 59,90 DM	
Batman returns	DA 84,90 DM	Fon. L. GP	DA 89,90 DM	Monkey Isl. 1	DV 79,90 DM	Super Techn.	DA 74,90 DM	
Battlech. 4000	DA 69,90 DM	Freddy Pharkas	DV 69,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM	Syndicate	DV 79,90 DM	
Battle Team	DA 74,90 DM	Freddy Pharkas	EA 69,90 DM	Mutal Kombi	DA 64,90 DM	Take a Break	?? in Verb.	
Battle Isle D. 2	DA 49,90 DM	Front Page F.	EA 69,90 DM	NFLA Basketball	?? in Verb.	Task Force 2	DA 89,90 DM	
Battlefields	DV 79,90 DM	Front Page F. pro EA	?? in Verb.	NFL Coaches	DA 79,90 DM	Tennis Cup	DA 29,90 DM	
Bazooka Sue	DV 79,90 DM	Gabriel Knight	?? in Verb.	NHL Hockey	DA 79,90 DM	Terminator 2	DA 54,90 DM	
Beauty & Beast	DV 79,90 DM	Game of Life	DA 64,90 DM	Nico Faldo	DA 64,90 DM	-Chess	?? in Verb.	
Beet. at Kronos	DV 79,90 DM	Gateway	EA 69,90 DM	Nigel Mansell	DA 59,90 DM	Tennis 2023	EA 69,90 DM	
Birds of Prey	DA 84,90 DM	Gateway 2	EA 69,90 DM	North & South	DV 79,90 DM	-Score Score	EA 49,90 DM	
Blipap Be. 1	DA 64,90 DM	Goal!	DA 74,90 DM	North & South	EA 29,90 DM	-Rampage	?? in Verb.	
Body Blows	DA 59,90 DM	Goblins 2	DV 64,90 DM	Origin Scr. Sev.	DA 84,90 DM	TFX	?? in Verb.	
Bomb. Man.	DV 59,90 DM	Gorndorp 2000	DA 59,90 DM	Pac. Strike	DA 59,90 DM	The Greatest	DV 64,90 DM	
Bomb. Man. Pt.	DA 64,90 DM	-Miss.	DA 59,90 DM	Patrol	DA 79,90 DM	Their In Hour	EA 69,90 DM	
Burn. Storm	DV 79,90 DM	Grandmaster Ch.	DA 59,90 DM	Penit. Hot N.	DA 39,90 DM	-Mission	EA 24,90 DM	
-Superschiffe	DV 59,90 DM	Hamball	DV 79,90 DM	Penit. Deluxe	DV 59,90 DM	The Legacy	DV 89,90 DM	
-Amerika I. A.	DV 59,90 DM	Harball 3	DA 59,90 DM	Perf. General	DA 79,90 DM	The Lost Vik.	DV 79,90 DM	
-Scen. Edit.	?? in Verb.	Harrier Jump.	DA 89,90 DM	Perf. General	DA 44,90 DM	Tony la Russia	EA 64,90 DM	
Burnline	DV 79,90 DM	Harrier 1.2.1	DA 74,90 DM	PGA Golf 2	DA 69,90 DM	-Stadiums	EA 59,90 DM	
Buzz Aldrin	DA 89,90 DM	Har. Boat. 3	DA 39,90 DM	Pinball Games	DA 59,90 DM	Tornado	EA 79,90 DM	
Cal. Games 2	EA 59,90 DM	Har. Boat. 4	DA 39,90 DM	Pinatas	DA 39,90 DM	Tracoon Win.	EA 84,90 DM	
Campaign	DV 79,90 DM	Har. Des.	EA 59,90 DM	Pinatas Gold	DV 89,90 DM	Transatlantica	DV 59,90 DM	
-Data	DV 49,90 DM	Hattrick	EA 79,90 DM	Privatizer	DA 84,90 DM	Turkian 2	DV 69,90 DM	
Car & Driver	DA 74,90 DM	Hexuma	DV 79,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM	Ultima 7	DA 44,90 DM	
Car. at War	EA 69,90 DM	High Command	EA 79,90 DM	Police Q. 4	?? in Verb.	Ultima 7	DV 89,90 DM	
-Const. Kit	EA 69,90 DM	Hind Guns	DA 79,90 DM	Populus 2	DA 74,90 DM	-Forge of Wit.	EA 74,90 DM	
Car. Strike	EA 74,90 DM	History Line	DV 79,90 DM	Power Game P.	EA 99,90 DM	Ultima 7/2	DA 44,90 DM	
Casles	DA 74,90 DM	Hockey 1	DA 59,90 DM	Powermats	EA 74,90 DM	-Silver Seed	EA 44,90 DM	
Castles 2	DA 74,90 DM	Hockey L. Sim.	EA 59,90 DM	Powermover	EA 69,90 DM	Ultima Triol. II	DA 69,90 DM	
Castles Dr. Br.	DV 49,90 DM	Hot Numb.	DA 39,90 DM	Premier Man.	EA 64,90 DM	Ultima Underw.	DA 69,90 DM	
Centurion	DA 29,90 DM	Hot Numb. Del.	DV 59,90 DM	Prince of P. 2	DA 59,90 DM	Ultima Unde	DA 74,90 DM	
Chessmaniac	DA 69,90 DM	Human Race	DV 69,90 DM	Privatizer	DA 54,90 DM	Uni. Advent.	EA 64,90 DM	
Christoph Kol.	DV in Verb.	Inc. Machine	DV 69,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM	V for Victory	EA 69,90 DM	
Chuck Y. AC	DV 69,90 DM	Indy 4	DA 84,90 DM	Protestat	DA 74,90 DM	V for Victory 2	EA 69,90 DM	
Civil War	DV 69,90 DM	Inc.	DV 89,90 DM	Quest 1. Glory 3	DV 79,90 DM	V for Victory 3	EA 79,90 DM	
Clash of Steel	EA 74,90 DM	Isar 2	DA 64,90 DM	Railic. Tyco.	EA 79,90 DM	V for Victory 4	EA 74,90 DM	
Comanche	DV 84,90 DM	Island of Dr. B.	EA 69,90 DM	Raid to Riches	DA 79,90 DM	Veil of Darkn.	DV 79,90 DM	
-Data	DA 54,90 DM	Jack Nicklas G.	EA 29,90 DM	Rampart	DA 59,90 DM	Walst. Man.	DV 79,90 DM	
Comb. Class.	DA 59,90 DM	Jack the Ripper	?? in Verb.	Reach for Skies	DA 64,90 DM	War in Gulf	DA 74,90 DM	
Comp. Chess	DA 64,90 DM	Jonathan	DV 79,90 DM	Red Baron	DV 79,90 DM	Warlords 2	EA 79,90 DM	
Conquestador	DV 69,90 DM	Jordan in FL	DA 74,90 DM	Red Baron-Miss.	DV 89,90 DM	War in Russia	EA 79,90 DM	
-Data	EA 39,90 DM	Jurassic Park	DA 69,90 DM	Red Nebula	EA 79,90 DM	Wayne G. III	DV 74,90 DM	
Contraptions	DA 44,90 DM	Karl May	?? in Verb.	Return of Ph.	EA 69,90 DM	-Wing Comm.	DA 44,90 DM	
Crisis in Kremlin	DA 79,90 DM	Kasparovs Gam.	DA 79,90 DM	Return of Ph.	EA 79,90 DM	-Soc. M. 1	EA 39,90 DM	
Cyberace	DV 79,90 DM	KGB	DV 59,90 DM	Return to Zork	?? in Verb.	-Soc. M. 2	EA 39,90 DM	
Dagger of A. Ra	DV 74,90 DM	Kings Quest 5	DV 79,90 DM	Ringworld	EA 69,90 DM	Ward C-5p.	DV 79,90 DM	
Darklands	DA 59,90 DM	Kings Quest 6	DV 79,90 DM	Robodod	DA 64,90 DM	-So. O. 1-2	EA 44,90 DM	
Dark Q. o. Kr.	DV 79,90 DM	Knights of Lore	DA 64,90 DM	Rome AD	DA 79,90 DM	W. K. Delude	DA 69,90 DM	
Dark Sun	EA 69,90 DM	Legacy	DV 89,90 DM	Sail Mail	DA 79,90 DM	W. K. Academy	EA 64,90 DM	
Des schw. Auge	DV 74,90 DM	Legend of Kyr.	DV 74,90 DM	S&M. S&M.	EA 79,90 DM	Winter Chell.	DA 59,90 DM	
Des schw. Auge 2	DV 74,90 DM	Legend of Kyr. 2	DA 64,90 DM	Win 7.0	EA 69,90 DM	Win 7.0	EA 59,90 DM	
Daughter of Serp.	DV 74,90 DM	Lemmings	DA 79,90 DM	Do 335	EA 34,90 DM	Win 7.0	EA 54,90 DM	
Day of the Tent.	DA 74,90 DM	Livk At. Ch.	DA 74,90 DM	-P-38	EA 39,90 DM	Win 7.0	EA 54,90 DM	
Day of the Tent.	DV 84,90 DM	Livk At. Ch.	DA 64,90 DM	-P-80	EA 34,90 DM	World of Leg.	EA 59,90 DM	
Delta 5	?? in Verb.	Liberation	EA 54,90 DM	Sex. Soccer	EA 59,90 DM	World Tennis	DA 59,90 DM	
Der Palatzer	DV 79,90 DM	Line in Sand	DA 89,90 DM	Serpent Isle	DA 74,90 DM	WWF WWF	DA 69,90 DM	
Der Schatz im R.	DV in Verb.	Linux 386 pro	EA 44,90 DM	Swan Cities	EA 64,90 DM	X-Wing	EA 79,90 DM	
Design own RR.	DA 44,90 DM	Bothy	EA 44,90 DM	Shadowcave	EA 79,90 DM	X-Wing	EA 84,90 DM	
D-Generation	DA 89,90 DM	Imindprok	EA 44,90 DM	Shed. of Comm.	DV 89,90 DM	-Mission 1	DA 44,90 DM	
Dogfight	?? in Verb.	Mausa Ka	EA 44,90 DM	Shert. Holmes	DV 74,90 DM	-Mission 2	DV 44,90 DM	
Doom	DV 69,90 DM	-Pinesth	EA 44,90 DM	Silent Service 2	DA 74,90 DM	Upgrade Kit	DV 59,90 DM	
Dream Team	DA 59,90 DM	-Ponst. Kurse	EA 39,90 DM	Sim Ant	EA 79,90 DM	-Yeager Air C.	DA 69,90 DM	
Dune 2	DA 69,90 DM	Locomotion	DV 64,90 DM	Sim CityPop.	EA 59,90 DM	Yoe Joe	DA 64,90 DM	
Dynablast	DA 69,90 DM	Lolypop	DA 74,90 DM	Sim CityPop.	EA 69,90 DM	Zesoplin	DV 79,90 DM	
Dynatech	DA 69,90 DM	Lord of R. II	DA 69,90 DM	Sim City2000	?? in Verb.	Zoöl	DA 59,90 DM	
Eight Ball Del.	DV 79,90 DM	Lord of Power	DV 79,90 DM	Sim Farm	?? in Verb.	Zynix	DA 49,90 DM	
Eish. Manager	EA 64,90 DM	Lost in Time	?? in Verb.	Sim Life	DV 89,90 DM			
El Fish	DV in Verb.	Lost Sea. Rain.	EA 64,90 DM	Slapwalker	DA 64,90 DM	CD-ROM LAUFWEISE		
Elisabeth I.	DA in Verb.	Lost Treas. 1	EA 54,90 DM	Space Hulk	EA 79,90 DM	Mitsubishi U005 S	399,90 DM	
Elite 2	DV 69,90 DM	Lost Treas. 2	EA 64,90 DM	Space Legend	EA 69,90 DM	Matsushita 562 DS	519,90 DM	
Elysium	DV 69,90 DM							

JOYSTICKS GRAVIS		SOUNDBLASTER		JOYSTICKS QUICKJOY		CD-ROM	
Analog	69,90 DM	2 Deluxe	134,90 DM	SV 201 MS	34,90 DM	7th Guest	DA 129,90 DM
Limited Edition	74,90 DM	Pro	219,90 DM	SV 202 MS	24,90 DM	Burning Steel	DV 84,90 DM
Analog Pro	79,90 DM	16 SP	359,90 DM	SV 203 MS + Gamec.	44,90 DM	Burntime	DV 79,90 DM
Gamepad	44,90 DM	16 ASP	439,90 DM	SV 205 Gamecard	24,90 DM	Der Palatzer	DV 84,90 DM
Eliminator Card	54,90 DM			SV 210 Gamecard n.G.	29,90 DM	Freddy Pharkas	DA 79,90 DM
JOYSTICKS THRUSTMASTER		DISKETTES		SV 206 Speed Raider <th colspan="2">Golden 7</th>		Golden 7	
Flight Control	149,90 DM	NoName HD 10er	9,90 DM	SV 207 Speed R. Plus <th colspan="2">History Line</th>		History Line	
Weapon C. Mark II	219,90 DM	Vinipod HD 10er	109,490 DM	SV 227 Top Star <th colspan="2">Maniac M. 2</th>		Maniac M. 2	
Rudder Pedals	239,90 DM	Vinipod HD 10er	109,190 DM			Rebel Assault	
						Super Strike C.	

**BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31334 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)**  
DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT  
Titel mit \* hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar; Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.  
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).  
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



Bei Origin in Vorbereitung: Pacific Strike

## Amerikas späte Rache...

Für die in Pearl Harbor stationierten amerikanischen Soldaten begann der 7. Dezember 1941 wie jeder andere Tag. Der Sonnenaufgang auf der zu Hawaii gehörenden Insel Oahu war wie jeden Morgen ein grandioser Anblick.

Während sich die Soldaten noch den Schlaf aus den Augen rieben und zum Frühstück schlurften, bereiteten sich 200 Meilen entfernt japanische Truppen auf einen Großangriff vor. Unter dem Oberbefehl von Vizeadmiral Chuichi Nagumo verließen 12 Tage vorher sechs Flugzeugträger, zwei Schlachtschiffe sowie mehrere Zerstörer und Tanker unter strengster Geheimhaltung und absoluter Funkstille die Kuril Inseln. Am 7. Dezember um 6 Uhr morgens kam die Flotte in Reich-



weite und begann mit den Vorbereitungen zum Angriff. Nicht einmal zwei Stunden später war in Pearl Harbor die Hölle los. Die erste japanische Angriffswelle traf um 7:50 ein und erwischte die Amerikaner mit heruntergelassenen Hosen. Unfähig sich zu verteidigen, brach ein heilloses Durcheinander aus. Um 10 Uhr war alles vorbei. 2400 amerikanische Soldaten ließen bei dem Angriff ihr Leben, 1300 wurden verwundet und mehr als 1000 vermisst. 18 amerikanische Schiffe wurden beschä-

digt und über 200 Flugzeuge zerstört. Das einst stolze Schlachtschiff Arizona war nur noch ein Wrack, die West Virginia und die California sanken und die Nevada wurde schwer beschädigt. Die Verluste auf japanischer Seite waren gering: Weniger als 100 Soldaten verloren ihr Leben, 29 Flugzeuge wurden abgeschossen und fünf Mini-U-Boote zerstört. Die Japaner errangen einen brillanten taktischen Sieg und sahen die amerikanischen Seestreitkräfte im Pazifik als praktisch zerstört an. Und so beginnt Origin Systems neuester Flugsimulator Pacific Strike. Der Spieler, in der Rolle eines amerikanischen Navy-Piloten, kann bereits während der zweiten japanischen Angriffswelle in das Geschehen eingreifen und so versuchen,

die Verluste in Pearl Harbor so gering wie möglich zu halten. Obwohl man bei der Entwicklung großen Wert auf historische Genauigkeit legte, kann der Spieler durch schnelles Eingreifen die Anzahl der tatsächlich im Jahre 1941 zerstörten Schiffe verringern. Dies wirkt sich positiv auf den Verlauf der weiteren "Tours of Duty" und der Missionen aus.

### Mehr Verantwortung

Pacific Strike wurde mit der Strike Commander Engine entwickelt und diese Verwandtschaft ist auf den ersten Blick ersichtlich. Grafiken und Details sind von gleicher, manchmal sogar besserer Qualität und die aus den Commander-Serien bekannten Filmsequenzen dürfen natürlich nicht fehlen.

Die erste Tour of Duty beginnt auf hoher See an Bord des Flugzeugträgers Enterprise. Von der Offiziersmesse aus kann unser Pilot verschiedene andere Räume betreten. In seiner Kabine kann man gespeicherte Spiele laden, Akten einsehen, sich der im Laufe des Krieges erworbenen Orden erfreuen und die nächste Mission planen. Der Missionsplaner hat, verglichen mit Strike Commander, einige erwähnenswerte Vorteile. Der Spieler hat einen wesentlich größeren Einfluß auf die Planung der nächsten Mission. So ist es in Pacific Strike möglich, die einzelnen Flugstaffeln zu verändern sowie die Flugzeugmodelle und deren Bewaffnung auszuwählen. Als ob das noch nicht genug wäre, kann man außerdem noch seine Begleitpiloten sowie deren Flugzeuge und Bewaffnung selbst bestimmen. Hierdurch erhält der Spieler die Gelegenheit, auch seine taktischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Voraussetzung hierfür sind regelmäßige Beförderungen. Je höher der

### Wie konnte das passieren?

Während die japanischen Streitkräfte Pearl Harbor zerstörten, saßen Repräsentanten beider Länder in Washington, D.C. zusammen an einem Tisch und suchten (angeblich) nach einem Weg, die Streitigkeiten zwischen beiden Nationen gütlich zu regeln. Japan wußte jedoch zu diesem Zeitpunkt bereits, daß man den USA am 7. Dezember eine formelle Kriegserklärung präsentieren würde. Die Übergabe der Kriegserklärung sollte jedoch erst nach dem Angriff auf Pearl Harbor erfolgen.

Amerikanische Wachen beobachteten an diesem Morgen zwei japanische Aufklärungsflugzeuge und ein Horchfunke fing sogar mehrfach einen codierten Funkpruch ab: "Erklimmt den Berg Niitaka". Diese Beobachtungen wurden an den Offizier vom Dienst berichtet, der dem jedoch keine große Bedeutung zumah, da man ja

schließlich in Washington zu Verhandlungen zusammen saß. Wenn überhaupt, so dachte man, würde Japan zuerst die Malay Halbinsel oder die Dutch East Indies angreifen.

Die Japaner hätten keinen besseren Tag zum Angriff wählen können, da sich sämtliche amerikanischen Flugzeugträger im Pazifik verstreut befanden. Nachdem man zuerst die Startbahnen zerstörte und somit die in Pearl Harbor stationierten Piloten am Aufstieg hinderte, konnte man in aller Ruhe die Flotte zerstören. Es sollte sich jedoch herausstellen, daß dieser Angriff ein politischer und psychologischer Fauxpas war. Die amerikanische Zivilbevölkerung stand wie ein Mann hinter dem amerikanischen Präsidenten Franklin D. Roosevelt, als dieser die historischen Worte sprach: "Der siebte Dezember 1941 wird als Tag der Schan-

de in die amerikanische Geschichte eingehen". Freiwillige meldeten sich aus allen Teilen des Landes. Die in Pearl Harbor beschädigten Schiffe wurden repariert und eine stark dezimierte amerikanische Flotte machte sich unter dem Oberbefehl von Admiral Chester V. Nimitz daran, die Vorherrschaft im Pazifik zurückzuerobieren. Die entscheidende Schlacht in der Nähe der Zwergeninsel Midway endete in einem totalen Sieg der U.S. Navy. Die Amerikaner zeigten keine Nachsicht und die verteidigungsunfähige japanische Flotte wurde von Torpedobombern völlig zerstört. Bis heute wird allgemein angenommen, daß der Abwurf der ersten Atombomben auf die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki den letzten amerikanischen Racheakt für den Angriff auf Pearl Harbor darstellte.





Verbrachte viele Abende vor dem Bildschirm: Pacific Strike Designer Will McBurnett.



Ein Schiff unter Beschuss. Das tiefe Blau des Pazifiks ist aber etwas zu intensiv ausgefallen.



Unter Deck eines Flugzeugträgers: Die Flügel des Jägers sind eingeklappt.

Dienstgrad, desto mehr Verantwortung übernimmt man. In den späteren Missionen hat man daher praktisch komplette Kontrolle über die insgesamt 36 Flugzeuge auf dem Flugzeugträger.

## Acht Flugzeuge

Vor Beginn der Mission wählt der Spieler im Hangar sein bevorzugtes Flugzeug. Die Flugzeuge sind grafisch sehr beeindruckend und detailgenau dargestellt. Selbst kleinere Kompo-

nenten, wie Funkantennen, Fahrwerk oder individuelle Dekorationen sind klar erkennbar. Fast hat man das Gefühl, auf ein Foto zu schauen. Insgesamt stehen acht verschiedene Flugzeuge zur Verfügung: Wildcat, Hellcat, Coarseair, SBD-Dauntless, SB2C Helldiver, Devastator und Avenger.

Am Anfang der ersten Tour of Duty kann man zwischen den voreingestellten Konfigurationen Ace, Veteran, Rookie und Novice wählen. Diese Einstellungen bestimmen den Schwierigkeitsgrad. So ist es für den Novice (Neuling) wesentlich einfacher, einen Treffer zu landen als für den Veteranen. Die Enterprise könnte nicht besser aussehen. Die gesamte Oberfläche ist ein digitalisiertes Photo des echten Flugzeugträgers aus dem 2. Weltkrieg. Im Start- und Landebereich tummeln sich Fluglotsen und in einem Notfall kann ein Schaumteppich gelegt und ein Fangnetz hochgezogen werden.

Wie das Spiel sich entwickelt, hängt von den Flugkünsten des Piloten ab. Zerstörte feindliche Flugzeugträger können in den folgenden Missionen nicht mehr eingesetzt werden, daher sollte man darauf achten, daß diese auch wirklich versenkt werden. Hierfür empfiehlt sich insbesondere eine gezielte Salve auf das Munitionsdepot. Die darauffolgende Explosion läßt keinen Zweifel am Erfolg der Mission.

Bei den japanischen Flugzeugen handelt es sich hauptsächlich um Zeros. In den späteren Kriegsjahren wird die Zero durch eine Reihe anderer Fighter, wie den Torpedobomber Kate oder den Sturzbomber Val abgelöst. Der sogenannte Betty-Bomber war das bevorzugte Flugzeug für großflächige Bombenangriffe. Eine wenig bekannte, jedoch historisch korrekte Wunderwaffe fand ebenfalls Einzug in Pacific Strike: Der Baka-Bomber ist ein bis zur Halskrause mit Explosionskörpern vollgepacktes Düsenflugzeug mit einer Flugeschwindigkeit von über 950 Stundenkilometern. Die Bakas wurden in der Regel aus dem

Anzahl der Spieler	Preis
ACES OVER EUROPE	7A
ALIEN BREED	DA 53 48
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	DA 85 62
AMBUSH AT SORINOR	DA 85
AMBUSH ULTRA	DV 71
BATTLE TEAM (B. ISLE + DATA 1)	DV 74 68
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA 48 48
BAZOOKA SUE	DV 78 78
BETRAYAL AT KONDOR	DV 79
BLUE FORCE	EA 82
BURNTIME	DV 79 67
CAMPAIGN DATA	DV 43 43
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV 90
CLASH OF STEEL	EA 73
CYBER RACE	DA 78
DARK QUEEN OF KRYNN	DV 78
DAS SCHWARZE AUGEN	DV 78 73
DAY OF THE TENTACLE	DV 87
DER PATRIOT	DV 78 66
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV 78
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	DV 77
DOGFIGHT	DA 89 68

### Gesamtpreisliste anfordern!

DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	DV 60 64
EIGHT BALL DELUXE	DA 57
EISHOCKEY MANAGER	DV 78 72
ELECTRO BODY	DA 42
EMPIRE DELUXE	DA 78
EYE OF THE BEHOLDER	DV 78
FLASHBACK	DV 66 60
FLUGSIMULATOR 5.0	EA 95
FORGOTTEN CASTLE	DV 79
FREDDY PHARKAS	DV 64
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK	DA 54
HATTICKI	DV 78 68
HEARTLIGHT	DA 42
HIRE GUNS	DA 78 68
HISTORY LINE 1914-1918	DV 69 69
ISHAR 2	DV 65 55
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA 65 59
KASPAROV'S GAMBIT (SCHACH)	DA 79
LANDS OF LORE - THRONE OF	DV 66
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	DA 77 62
LINKS INNISBROOK COPPERHEAD	DA 43
LOLLYPOP	DA 78
LOTHAR MATTHÄUS FUSBALL	DV 64 61
MAD NEWS	DV 78 68
MIG 29 - Datadisk für "Falcon 3.0"	DA 53
MIGHT & MAGIC	DV 89
MORTAL KOMBAT	DA 59 53
NAPOLÉONICS	DA 78 68
NHL HOCKEY	DA 78
PACIFIC STRIKE	DA 86
PACIFIC STRIKE SPEECH DISK	DA 39
PATRIOT	DA 78
PINBALL DREAMS	DA 59
PIRATES GOLD	DA 68
PRINCE OF PERSIA 2	DV 85
PRIVATEER	DV 85
PRIVATEER SPEECH PACK	DA 38
PROTOSTAR	DV 73
RAGNAROCK	DA 78
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA 78
RETURN OF THE PHANTOM	DV 89
ROBOCOD	DA 62
SAM & MAX	EA 72
SEALTEAM	DA 79
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA 54 48
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA 78
SHADOWCASTER	DA 79
SILVER SEED (Datadisk Serp. Isle)	DA 47
SPACE QUEST 5	DV 66
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV 75
STARLORD	DA 89
STREET FIGHTER 2	DA 61 52
STRIKE COMMANDER	DA 85
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA 39
STRIKE COMMANDER TACTICAL OP. 1	DA 38
STROGHOLD	DA 66
SUBWAR 2050	DA 78
SYNDICATE	DV 77 60
TERMINATOR 2029	EA 73
TERM. OPER. SCOUR DATA-DISK	EA 42
THE LOST VIKINGS	DV 77
TORNADO	DA 77
TURRICAN 2	DA 66
TWILIGHT 2000	DV 66
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV 75
V FOR VICTORY 3	DA 77
V FOR VICTORY 4	EA 73
WALLSTREET MANAGER	DV 77
WARLORDS 2	EA 78
WHERE IN SPACE IS CARMEN	EA 67
WING COMMANDER ACADEMY	DA 66
X-WING MISSION DISK 1	DA 42
X-WING MISSION DISK 2 (B-WING)	DV 42
YOI JOE!	DA 60 55
ZEPPELIN - GIANT OF THE SKY	DV 77
ZOO! ad. ZOO! 2 f. Amiga	DA 48 48

### CD-ROM Liste anfordern!

BATTLE CHES 1 SVGA	DA 95
BURNING STEEL	DV 83
BURNTIME	DV 84
DAY OF THE TENTACLE	DV 100
DER PATRIOT	DV 89
GOLDEN 7 - Superspielsammlung	DV 85
INCA	DV 113

### CD - EROTIKLISTE gegen Altersnachweis!

INDIANA JONES 4	DA 89
KING'S QUEST 6	DA 89
LOLLYPOP	DA 71
NAPOLÉONICS	DA 82
REBEL ASSAULT	EA 93
SECRET OF MONKEY ISL.	DA 109
SUPER STRIKE COMMANDER	DA 89
ULTIMA 1 + 2	DA 89
TURRICAN 2	DA 54

### SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE

Soundblaster 16ASP	459
WAVE BLASTER 1, Sound Blaster 16ASP	459
SOUND GALAXY I BX II dt.	146
SOUND GALAXY I NX II dt.	195
SOUND GALAXY I NX MA dt.	272
SOUND GALAXY I NX PRO 16 FP dt.	386
SOUND GALAXY II WAVE POWER	382
MITSUMI CRMC LU0055, CD-ROM DRIVE	399
MATSUSHITA CR6224T-BUS double speed	479
MATSUSHITA CR6338T-SCSI-2 double speed	799
MATSUSH. CR 642B + S.GALAXY I NX II	639
incl. 2 Lautsprecher, Software	

### Wir liefern HARDWARE

JOYSTICKS, MOTHERBOARDS, MODEMS, LAUFWERKE + FESTPLATTEN, SPEICHER-ERWEITERUNGEN

### Wir liefern SOFTWARE

SEGA MASTER, GAME BOY, SEGA MEGA, NES, SNES, SEGA GAME GEAR, ATARI, MCINTOSH PREISLISTE ANFORDERN!

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten (incl. Nachb. 10 - DM, Vorkasse (EC-Scheck) plus 6,- DM, Ab 250,- DM Bestellwert) Versandkostenfrei! Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. DA = dt. Anleitz. EA = engl. Anleitz. DV = dt. Version. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf! Abholung nach Absprache möglich. Es gelten unsere AGB.





Das Cockpit bei Pacific Strike erweist sich als wenig spektakulär - schlicht und gut!



Der Flieger kann sogar von oben betrachtet werden; rechts eine schöne Zwischensequenz.



Bauch der Betty-Bomber abgeworfen und stürzten sich auf den nächsten Flugzeugträger, wobei natürlich der Pilot getötet und das Flugzeug zerstört wurde. In den späteren Kriegsjahren sollte unser Pilot daher versuchen, die Betty-Bomber so schnell wie möglich zu zerstören, d. h. bevor die Baka abgeworfen werden können.

### Harter Stoff!

Auf amerikanischer Seite werden die Bombenangriffe entweder mit der Dauntless oder dem Helldiver geflogen. Während dieser Missionen besteht die Möglichkeit, zwischen dem Piloten und dem Bordkanonier zu wechseln. In einem typischen Szenario fliegt man als Pilot über die Abwurfstelle, läßt dort die Bomben fallen und wechselt dann zur Heckkanone, um sich den Rückzug zu sichern. Der Verlauf und das Ende des

Spiels wird vom Erfolg des Piloten bestimmt. Pacific Strike kann auf vier verschiedene Arten enden. In einem lausigen Spiel wird am Ende die japanische Flagge über Hawaii wehen. In einem durchschnittlichen Spiel verlängert sich der Krieg bis 1946, wobei der Ausgang des Krieges hauptsächlich vom Erfolg der Bombermissionen über dem japanischen Festland abhängt. Ein gutes Spiel folgt dem historischen Geschehen und endet daher im Abwurf der Atombombe. Und - last but not least - ein ausgezeichnetes Spiel: Hier erhält der Spieler die Gelegenheit, einen Bombenangriff auf ein Hochhaus in Tokio durchzuführen. Dankenswerterweise hat sich zu diesem Zeitpunkt die gesamte militärische Führungsspitze Japans in



diesem Hochhaus eingekerkert. Wenn diese Mission erfolgreich endet, hat dies sofortige

Kapitulation zur Folge. Allen vier Versionen folgt eine beeindruckende Filmsequenz.

### Hardware-Empfehlung

Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art kann man in Pacific Strike nur auf einer Seite kämpfen. Aber wer will sich schon in einem mit Bomben vollgepackten Düsenjet in Kamikaze-Manier auf einen Flugzeugträger stürzen? Pacific Strike hat alle Voraussetzungen für einen Superhit. Den Designern zufolge wird das Spiel weniger Speicherplatz in Anspruch nehmen als Strike Commander und soll

auch auf einem 386/40-Rechner spielbar sein. Empfohlen wird jedoch ein 486/33 mit mindestens 4 Meg Arbeitsspeicher. Um in den vollen Genuß der Soundeffekte und digitalen Sprachausgabe zu kommen, benötigt man natürlich auch eine Soundkarte. Jedoch werden nur echte HiFi-Freaks, die ein General-Midi-Gerät ihr Eigen nennen, den vollen Hörgenuß erzielen. Auch der Thrustmaster-Joystick wird unterstützt werden.

Zum Schluß noch eine Randnotiz: Im Juli begann man bei Origin mit der Arbeit an einem weiteren Flugsimulator, der ebenfalls auf der Strike Commander Engine basiert. Flying Circus spielt sich während des 1. Weltkriegs ab und erzählt die Geschichte dieser tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten.







Bei Origin in Vorbereitung: Strike Commander - Tactical Operations

# Taktisch klug!

Die erste Missionsdiskette für Strike Commander ist randvoll mit neuen Filmsequenzen, Waffen, Flugzeugen und Missionen für die Mitglieder der allseits beliebten Söldnertruppe Wildcats. Tactical Operations (oder Tactical Ops im Söldnerjargon) wird im Oktober erhältlich sein. Dann ist der Urlaub wieder aus.

Es ist immer das gleiche Lied: Kaum hat eine hochspezialisierte Söldnertruppe mit ihrer Basis in der Türkei im Jahre 2011 durch überlegene taktische Planung und herausra-



ihre Angebote auf anderen Märkten feilzuhalten und ein guter Job ist nun schwerer zu finden. Zu al-

lem Überfluß besteht die türkische Regierung dickköpfig auf termingerechter Zahlung und stellt zur Eintreibung derselben ihr eigenes Fluggeschwader zusammen.

Dies ist das Szenario der lange erwarteten ersten Missionsdiskette für Strike Commander. Gerade aus dem wohlverdienten Urlaub zurückgekehrt, wollte unser Pilot es erst mal langsam angehen lassen. Dar- aus wird wohl nichts!

Zusammen mit seinen Kumpels Zorro, Baseline, Phoenix, Vixen, Prime Time und Tex geht man gleich wieder volle Suppe zur Sache. Mit drei neuen Flugzeugtypen bemühen sich die Widersacher nach Kräften, unseren Söldnern das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Der B-1B Bomber, die F-4 Phantom und der "unsichtbare" F-117 Stealth Fighter sind die neuesten Gegner im Kampf um die Vorherrschaft im Luftraum. Hierbei handelt es sich ausschließlich um Feindflugzeuge, d. h. die Wildcats können diese Jets nicht fliegen. In insgesamt 24 neuen Missionen finden wir unsere Piloten in neuen exotischen Lokalitäten wie Hawaii, Südafrika, Syrien und Nicaragua sowie in Nordirland und Sibirien. Hier muß man sich nicht nur, wie gewohnt, mit Fighter Jets im Luftkampf messen, sondern darf sich auch noch zusätzlicher Angriffe durch Mittelstreckenraketen und neuen Boden-Luft-Raketen erwehren.

## Steuerprobleme

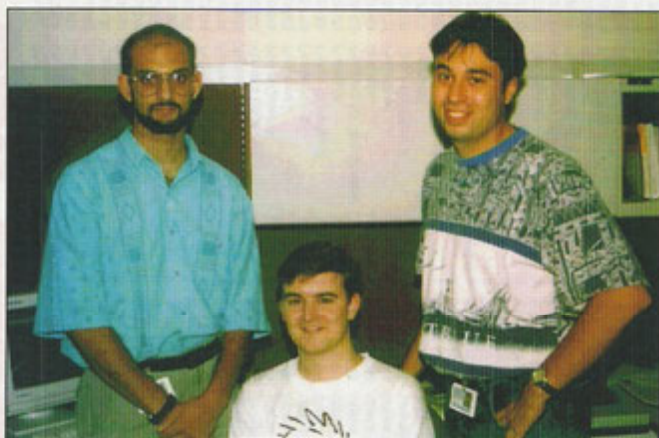
Um ihren Zahlungsaufforderungen Nachdruck zu verleihen, stellt das türkische Finanzamt seine eigenes, ganz spezielles "Betriebsprüfer-Geschwa-

der" zusammen. Man hat sich dazu entschlossen, den Söldnern einen Löffel ihrer eigenen Medizin zu verabreichen und trainiert daher fleißig eigene Piloten. Zwischen den "Honorarmissionen" wird es daher notwendig, die Entwicklung dieser Blutsauger auf ein Minimum zu beschränken. Gleich in der ersten Mission hat man Gelegenheit, im Rahmen einer kleinen Rebellion die Aufrüstungsbemühungen der Landesregierung einzuschränken. Eines der Trainingslager für die fliegenden Steuerfahnder, das sich in Syrien befindet, kann zu diesem Zwecke zerbombt werden.

Glücklicherweise haben sich nicht alle Missionsmakler verdrückt. Ein neues Mitglied dieses fragwürdigen Berufsstandes, der auf den Namen Maxwell hört (der Missionsmakler, nicht der Berufsstand), hat eine gut bezahlte Mission in Nicaragua zu vergeben. Die dortige Regierung versucht, die indianischen Siedler von deren Land zu vertreiben, um sich so die Schürfrechte unter den Nagel zu reißen. Nach getaner Arbeit erledigt man dort noch schnell einen seit Jahren anhaltenden Konflikt zwischen Costa Rica und Nicaragua und auf gehts zur nächsten Mission.

## Vielfältige Aufgaben

In den weiteren Missionen, die wir hier nur kurz ansprechen wollen, geht es gegen eine Gruppe amerikanischer Flugzeugträger, die sich die Vorherrschaft über den unabhängigen Staat Hawaii verschaffen wollen. Danach hat man in Sibirien die Gelegenheit, einen Piloten vor einer Meute heransturmender F-4s zu retten. Zwei Missionen verdienen aufgrund ihrer aktuellen politischen Brisanz besondere Beachtung. Während einer Zwi-



Das TacOps-Team: Prem Krishnan, Peter Shelus und Chris Roberts (von links nach rechts).

gende Flugkünste ein paar Milliarden verdient, wird sie auch gleich von der dortigen Regierung steuerlich neu veranlagt. Was bleibt einem freundlichen Söldner anderes übrig, als seine sieben Sachen zu packen und in gastlichere Gefilde umzuziehen? Ganz einfach: Man drückt sich vor der Steuer, wo es nur geht und fliegt härtere Missionen, die zwar mehr Geld bringen, aber dafür auch ein höheres Risiko in sich bergen. Leider haben die meisten Missionsmakler es vorgezogen,



Der Stealth-Fighter im Anflug an die Küste - ein beeindruckendes Bild.





Eine F-18 im Einsatz. Die Tactical Operations bieten zahlreiche neue Flugzeuge.

schenlandung in Nordirland erfährt man, daß Terroristen einen B-1B-Bomber entführt haben. Die Entführer lassen keinen Zweifel daran, daß sie einen neuen Weltkrieg beginnen werden, falls ihre Forderungen nicht erfüllt werden. In der anderen Mission dreht sich alles um eine Grenzstreitigkeit zwischen Zimbabwe und Südafrika. Natürlich würden die Wildcats niemals für Südafrika fliegen, oder? Weit gefehlt. Unerklärlicherweise scheint man in diesem Konflikt die falsche Seite gewählt zu haben. Was ist passiert? Sind die Wildcats übergeschnappt? Hat Buchhalter Beetlebaum endgültig die Führung übernommen? Haben die Wildcats eine dunkle Seite, die bisher noch nicht zum Vorschein gekommen war? Oder hat es vielleicht etwas mit dem Gerücht einer herannahenden Katastrophe zu tun, das sich während des Spiels hartnäckig in der Luft hält? Im November werden Sie das alles erfahren.

## Technobabbel

Tactical Operations ist gleichzeitig ein Update für Strike Commander. So kann zum Beispiel der gesamte Strike Commander Soundtrack auf General MIDI-Standard umgewandelt werden. Stolz Besitzer eines diesbezüglichen Gerätes können sich auf stark verbesserte Soundeffekte und orchesterartige Musik gefaßt machen. Hartgesottene Flug-Freaks werden über das neue,

realistische Flugmodell erfreut sein. Durch Auswahl dieser neuen Option reagieren Fighter Jets originalgetreu auf Kräfte wie Zug und Beschleunigung. Selbst der Kraftstoffverbrauch wurde diesen neuen Bedingungen angepaßt. Außerdem werden Ruderpedale oder zweite Joysticks, die als Ruderpedale gebraucht werden können, unterstützt. Origin mußte sich wohl einige kritische Bemerkungen bezüglich der Tauglichkeit von Strike Commander als "echter" Flugsimulator anhören und hat daher mit den erwähnten Verbesserungen versucht, sowohl den Arcade- als auch den Flugsimulator zufriedenzustellen. Tactical Ops verlangt zusätzliche 7 MB von der Festplatte. 8 Megs Arbeitsspeicher und ein 486/33 MHz Rechner sind nach wie vor für den vollen Spielgenuß erforderlich. Auf der Verpackung wird diesmal ausdrücklich darauf hingewiesen, daß DOS 6.0 und Double Space Festplattenkomprimierung unterstützt werden. Da es sich um eine Missionsdiskette handelt, ist selbstverständlich das Original Strike Commander-Programm erforderlich.

## Zu guter Letzt

Tactical Operations ist mehr als eine Missionsdiskette im eigentlichen Sinn. Neue Flugzeuge, modernere Waffensysteme, drei neue Piloten und eine spannende Story sorgen für ein völlig neues Strike Commander-Erlebnis.

# Joysoft

## STAR LORD

99.90

8 Ball Deluxe **	79.90
Betrayal a. Krondor dt	89.90
Bloodstone *	89.90
Blue Force (US)	99.90
Body Blows **	64.90
Burntime dt	89.90
Conquered Kingdoms	99.90
Day o. Tentacle dt	99.90
Empire Deluxe WIN	99.90
Eye o. Beholder 3 dt	94.90
Falcon 3.0 Data 2	84.90
Flight 5	129.90
High Command	89.90
Jurassic Park **	79.90
Lost in Time	99.90
Might & Magic 5 dt	99.90
NHL Hockey **	89.90
One Step Beyond **	49.90
Patriot **	89.90
Pirates Gold ! dt	99.90
Protostar dt	84.90
Seal Simulator	89.90
Seven Cities of Gold	74.90
Tornado **	84.90
Twilight 2000 dt	99.90
V for Victory 4	79.90
Wall Str. Manager dt	94.90
Warlords 2	99.90
Warriors World	84.90
Way C. Academy **	69.90

## SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

Bards Tale 3 **	29.90
Battlemaster **	29.90
Covert Action **	39.90
Curse o. Azur Bonds	39.90
Dune **	29.90
Eco Quest **	39.90
Hardball 3	49.90
KGB dt	39.90
Kings Bounty	29.90
Legend o. Kyrandia dt	39.90
Lord of T. Rings 2 **	49.90
Lure o. L. Temptress dt	34.90
Pool o. Radance	39.90
Ultima 7 dt	69.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	69.90
Zak Mc Kracken dt	39.90
Battletech 2 5.25"	29.90
Car+Driver **5.25"	39.90
Comanche **5.25"	79.90
D. Kathedrale dt 5.25"	39.90
Indy 4 dt 5.25"	69.90
Kaiser 5.25"	49.90
Rampart **5.25"	39.90
Risky Woods **5.25"	39.90
Star Trek dt 5.25"	49.90
Sherlock Hol. dt 5.25"	59.90

## SEAL TEAM

89.90

## PRIVATEER

99.90

### CD-ROM

7th Guest **	129.90
Blue Force	99.90
Day of Tentacle	89.90
Dune dt, Talki engl.	109.90
Hot News	29.90
Joysoft CD **	19.90
Kings Quest 6 OMV	69.90
Indy 4 engl. talking	84.90
Leg. o. Kyrandia **talk.	69.90
Ringworld	94.90
Sherlock Holmes 3	89.90

### SPECIAL

Cluebooks ab	39.90
A-Train bis X-Wing	
Flightstick Pro *	179.90
Gravis Analog Pro	99.90
Gravis Joypad	59.90
Thrustmaster Pro	299.00
Weapon Control 2	249.90
JETZT NEU IM PROGRAMM	
Mega Drive 2	199.90
Mega CD	499.90
Macintosh-Software	

### HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302157

50939 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425586 50676 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526  
53111 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 40211 D'dorf 1, Pempelfortstr. 47, 0211/364445  
60311 Frankfurt, Fahrgeasse 87, 069/280170 52062 Aachen, Blondel Str. 10, 0241/406912  
53721 Siegburg, Kaiser Str. 54, 02241/88045 BALD AUCH IN DEINER STADT

Sicherheitsverpackung 2.50 DM. \* Vorkündigung "dt. Anfertigung" - Rücknahme - Preisänderungen bleiben aus. Vorbestellen

## NEU

## Competition PRO<sup>®</sup> PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatibel!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

• Präzise!  
Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.



**DYNAMICS**

Dynamics marketing GmbH Hamburg



**W**er den Namen Chris Roberts nicht kennt, hat wohl die letzten zehn Jahre mit einem Taschenrechner verbracht. Von seinen frühen Werken wie *Bad Blood* und *Times of Lore* bis hin zur *Wing Commander*- und *Strike Commander*-Serie steht sein Name als Synonym für erstklassiges Computer-Entertainment.

Wir ersparen Ihnen hier das übliche Blabla, von wegen wie sein Hund heißt und ob er wegen des Übergewichts seines Schwippschwagers besorgt ist, und wenden uns sofort den wesentlichen Dingen zu. Mit anderen Worten: *Wing Commander 3*, *Strike Commander 2* und alles was damit zusammenhängt.

**PC Games:** Wann dürfen wir mit *Wing Commander* Teil 3 rechnen?

**Chris Roberts:** Wir haben mit der Arbeit an *Wing Commander 3* begonnen. Wenn alles gut geht, und es sieht so aus, hoffen wir, das Spiel Weihnachten '94 veröffentlichen zu können.

**PC Games:** Wie weit ist die Entwicklung fortgeschritten?

**Chris Roberts:** Die neue 3D-Technologie funktioniert. Der große Sprung zu SVGA-Grafik ist geschafft. Und ich kann Dir sagen: 3D-Raumschiffe in SVGA sind sehr beeindruckend.

**PC Games:** Wie wirkt sich das auf die Geschwindigkeit und die Bildaufbaurrate aus?

**Chris Roberts:** Um eins gleich vorwegzunehmen: Man wird jederzeit während des Spiels von VGA auf SVGA umschalten können. Hierdurch wird die Bildaufbaurrate bei langsamen Rechnern erhöht. Da sich das Geschehen im Weltall abspielt, arbeiten wir in der Regel mit schwarzen Hintergründen und ohne Terrain. Daher haben wir gegenüber Simulatoren mit Landschaften bereits einen deutlichen Speed-Vorteil. An einem 486er Rechner mit 50 Megahertz Taktfrequenz errei-

Chris Roberts im Interview

## Am Ende zählt nur der Spielspaß



chen wir in SVGA 15 Bilder und in VGA 24 Bilder in der Sekunde. Das kann sicher noch verbessert werden. Ich bin darüber nicht allzusehr besorgt.

**PC Games:** Wird *Wing Commander 3* auf der *Strike Commander* Game Engine programmiert?

**Chris Roberts:** Ja. Als ich *Strike Commander* entwarf, hatte ich eigentlich von vornherein geplant, die Game Engine für *Wing Commander* zu benutzen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich von *Wing Commander* ein wenig die Nase voll.

Deshalb wollte ich erst ein neues Spiel, sprich *Strike Commander*, entwerfen, bevor ich mich wieder *Wing Commander* zuwandte. Die neuen Technologien für *Strike Commander* wurden alle mit *Wing Commander* im Sinn entworfen. Zwischenzeitlich haben wir noch einige Verbesserungen vorgenommen, von denen *Wing Commander 3* profitieren wird.

**PC Games:** Wird *Wing Commander 3* wieder ein Festplattenkoloß werden?

**Chris Roberts:** *Wing Commander 3* wird in erster Linie für CD-ROM entworfen. Eine Diskettenversion wird zwar erhältlich sein, jedoch wird diese nicht über SVGA-Grafiken verfügen. Die CD-ROM Version hat SVGA, volle digitale Sprachausgabe und wesentlich längere und detailliertere Film-

sequenzen - fast schon kleine, in sich abgeschlossene Filme. Die Diskettenversion wird natürlich eine voll spielbare Version sein, allerdings müssen wir aus Platzgründen auf all das oben erwähnte, zumindest in dieser Qualität, verzichten. Ich empfehle also dringend die Anschaffung eines CD-Laufwerks.

**PC Games:** Mit anderen Worten: Die Systemanforderungen steigen schon wieder. Wer das Spiel so richtig auskosten will, braucht jetzt auch noch ein CD-Laufwerk.

**Chris Roberts:** So ist das nun mal in der Branche. Die Anforderungen steigen ständig. Trotzdem ist die Anschaffung eines CD-Laufwerks eine lohnenswerte Investition. Sicher werden auch andere Hersteller diesen Weg gehen. Ein Spiel von der Qualität eines *Strike*



**Chris Roberts** zeichnet verantwortlich für Spielehämmer wie *Wing Commander 1* und *2*, *Privateer* und *Strike Commander*.





**Trotz des großen Erfolgs so sympathisch wie eh und je. Chris ist sein Erfolg nicht zu Kopf gestiegen.**

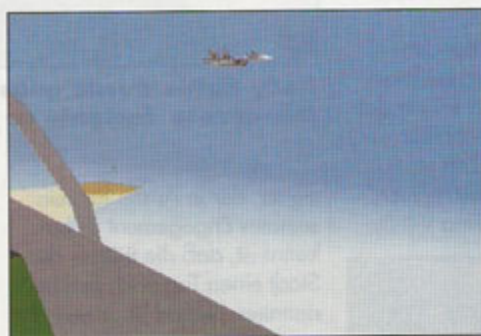


**Die F-22 bei einem Verfolgungsflug: Spannung scheint bei der Missionsdiskette geboten.**

Commanders braucht halt mal eine Menge Speicherplatz. Natürlich will jeder tolle Grafiken und Supersound. Alles muß besser, schneller und realistischer sein als gestern. Ich spiele gerade die CD-Version von "Day of the Tentacle", dessen Diskettenversion auch sehr gut ist. Trotzdem ist die CD-Version haushoch überlegen. CD-ROM ist die logische Antwort und sicher auch das Medium der Zukunft.

**PC Games:** Sind weitere unabhängige Spiele im Wing- oder Strike Commander-Universum geplant, wie z. B. Privateer?

**Chris Roberts:** Sehr gut möglich. Wir machen vielleicht einen zweiten Teil von Privateer und denken über eine ähnliche Variante für Strike Commander nach. Andy Hollis (Designer F-15 Strike Eagle III) hat mit den Vorbereitungen für ein solches



**Aus dem Cockpit sieht die Welt ganz anders aus: eine SU-27.**

Produkt begonnen. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob es sich letztendlich in der Strike Commander-Umgebung abspielen wird.

**PC Games:** Wie lange müssen die Piloten noch gegen Kilrathi antreten?

**Chris Roberts:** Der Krieg mit den Kilrathi wird in Wing

Commander 3 zu Ende sein. Danach gibt es einen neuen Gegner. Wir haben noch einige Überraschungen auf Lager.

**PC Games:** Stichwort Strike Commander 2. Welche neuen Ideen und Techniken werden im zweiten Teil Eingang finden.

**Chris Roberts:** Mehr Flugzeuge und intensivere Luftkampfsequenzen. Wir arbeiten gerade an einer neuen Technologie für die Flugsequenzen in Wing Commander 3, die wir später in Strike Commander 2 integrieren wollen. Ich will auch die Kampfsequenzen weiter ausdehnen, wie z. B. die Death Star Sequenz in X-Wing, die mich sehr beeindruckt hat. Einen ersten Vorgeschmack wird es in Wing Commander 3 geben. Dort wird es eine furiose Endsequenz geben, die das Ende des Krieges gegen das Kilrathi-Imperium einläutet. Außerdem sind Multi-Player-Optionen und Modemplay in Arbeit.

**PC Games:** Glaubst Du, daß Konsolen den PC als Spielmedium verdrängen werden? 3DO und Atari Jaguar scheinen über beeindruckende Technologien zu verfügen.

**Chris Roberts:** Der einzige Grund, warum PC-Spiele erfolgreich sind, liegt darin, daß Konsolen einfach nicht die erforderlichen Fähigkeiten haben, ein Spiel entsprechend darzustellen. 3D-

Grafik, Sprachausgabe, Full-Motion-Video usw. sind an diesen Systemen noch nicht möglich. Wenn eine Konsole auf den Markt kommt, die über die Fähigkeiten des PCs verfügt, könnte ich mir vorstellen, daß der PC als Spielplattform ausgedient hat. Die neuen 32- und 64Bit-Systeme sehen sehr vielversprechend aus. Wenn diese Technologien konsequent

weiterverfolgt werden, könnten diese Systeme den PC verdrängen.

**PC Games:** Stimmt Dich das nicht etwas wehmütig?

**Chris Roberts:** Ganz und gar nicht. Als Designer bin ich an einem Gerät interessiert, mit dem ich meine Ideen umsetzen kann. Ob das eine Konsole ist oder ein klassischer Computer, ist unwesentlich. Der Trend geht klar zu 3D, voller digitaler Sprachausgabe und realistischen Filmsequenzen. Das große Ziel ist der echte, interaktive Film, der in seiner Qualität nicht von einem Kino- oder Fernsehfilm zu unterscheiden sein wird. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen wir allen neuen Systemen gegenüber aufgeschlossen sein. Am Ende zählt nur der Spielspaß.

**PC Games:** Der sogar mit Virtual Reality noch erhöht werden kann?

**Chris Roberts:** Virtual Reality macht einen Riesenspaß. Ich hoffe sehr, daß Virtual Reality-Systeme bald für den Verbraucher erschwinglich sein werden. Stell Dir mal Wing Commander in Virtual Reality vor. Wir könnten einen Helm am Gerät anschließen und ohne große Umprogrammierung das Spiel in eine VR-Umgebung verlegen. Wir, und damit sind alle Softwareanbieter gemeint, haben riesige Schritte im Bereich 3D, digitale Sprache und Full Motion Video gemacht. Virtual Reality ist der nächste logische Schritt. Wenn die Umsetzung gelingt, profitieren wir alle.

**PC Games:** Wie lange glaubst Du wird das dauern?

**Chris Roberts:** Meiner Ansicht nach wird es noch 4 bis 5 Jahre dauern, bis wir ein qualitativ hochwertiges VR-Produkt sehen werden. Ich kann es bis dahin kaum abwarten.

**PC Games:** Vielen Dank für dieses Gespräch.

**Chris Roberts:** Keine Ursache und Grüße an die Leser.



# Happy Hours in Texas

Viel zu schnell ging der Tag vorbei. Gegen Ende des Tages hatte ich viele neue Freundschaften geschlossen, Telefonnummern wurden ausgetauscht und Ausgaben der PC Games mit dem Wing Commander Academy Preview unters Volk gebracht.

Ich hatte eine echt gute Zeit bei Origin und mit typisch texanischer Gastfreundschaft lud man mich am Ende des Tages zur allwöchentlichen "Happy Hour" ein, wo antialkoholische Getränke und Sandwiches zum Abwinken gereicht wurden.

## Prima Klima

Die guten Beziehungen zwischen Management und Angestellten kamen hier wieder deutlich zum Ausdruck. Die neuesten Verkaufszahlen wurden bekanntgegeben und neue Angestellte der alten Belegschaft vorgestellt. Auch meine Anwesenheit wurde als "der Journalist mit dem unaussprechlichen Nachnamen" bekanntgegeben. Mittlerweile nannte mich die halbe Belegschaft ohnehin beim Vornamen und Fragen über "Germany", "The European Games Market" und "really cool games from Germany" häuften sich. Ein kurzer Blick in die Cafeteria brachte noch eine weitere Überraschung. Andy Hollis, der Designer von F-15 Strike



Eagle III von Electronic Arts, machte sich gerade über den Kaffee her. Andy war kurzfristig von EA zu Origin "ausgeliehen" worden.

"Say hello to the folks in Germany". Aber sicher: "Hello!" Es gäbe noch so viel mehr zu berichten, aber leider würde dies den Rahmen dieser Reportage sprengen. Die folgenden Personen möchte ich jedoch noch in Kurzfassung erwähnen: Den Bibliothekar, der für die Spieldokumentation, Hintbooks und Fremdsprachenübersetzungen verantwortlich ist. Er legte mir besonders ans Herz, Ihnen zu erzählen, daß in Deutschland eine Wing Commander-Taschenbuchreihe in Arbeit ist (Bastei Verlag). Außerdem würde er Kommentare über die Qualität der Übersetzungen sehr begrüßen. Die gute Fee vom Kundendienst, die dem verzweiferten Spieler mit Rat und Tat zur Seite steht und so beschäftigt war, daß sie nicht mal Zeit hatte, mir ihren Namen zu nennen. Michael Priest, Ultima VIII-De-



**Welcher Angestellte wünscht sich das nicht - einen Boss der jede Menge Spaß versteht?**



**Andy Hollis wurde quasi nur „ausgeliehen“. Für MicroProse designte er F-15 Strike Eagle III.**



**Bei der bezaubernden Fee vom Kundendienst ist jeder hilfeschuchende Spieler gut aufgehoben.**

signer, der in Austin für sein soziales Engagement so bekannt ist, daß die Bürger der Stadt einen Tag nach ihm benannten. Nenad Vugrinec, der aus Kroatien stammende Komponist, der sich für die deutsche Gastfreundschaft während seiner Studienzeit in München bedanken wollte. Jean Marc aus Frankreich, der den ganzen Tag damit verbrachte, die Screenshots von Tactical Operations für unsere Leser rechtzeitig fertigzubekommen.

Was können wir in der Zukunft von Origin Systems erwarten? Die Antwort: Eine ganze Menge. Natürlich wird die Ultima-Serie sowie die Wing- und Strike Commander-Serie fort-

gesetzt. Eine völlig neue Produktreihe mit dem Arbeitstitel "Interactive Movies" ist in Arbeit. Mit der Arbeit an Flying Circus, einem Flugsimulator des 1. Weltkriegs, wurde im August begonnen. Außerdem werden alle erfolgreichen Serien für das neue 3DO-System umgesetzt.

# ENDE







# PRIVATEER

**Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits ausführlich von der Vorversion des Privateer berichtet haben, durchleuchten wir diesmal das endgültig fertiggestellte Spiel. Ein vorweggenommenes Fazit über das Weltraum-Actionspiel könnte etwa so lauten: Schwierig, schwieriger, Privateer!**

Ihr großes Abenteuer als "Freibeuter" (engl. Privateer) beginnen Sie auf dem kleinen landwirtschaftlichen Planeten Hela im Troy-System. Das Troy-System ist ein kleiner Abschnitt des Humboldt-Quadranten und dieser wiederum ist einer von vier Teilen des Gemini-Sektors. Der Sektor wurde den Erzfeinden Kilrathi (Sie erinnern sich an Wing Commander 1 und 2) vor einigen Jahren abgerungen, und dient der irdischen Konföderation jetzt als Außenposten und Schutz-

schild gegen das kilrathische Gebiet. Die Besiedlung des jungen Gebiets wird mit voller Kraft vorangetrieben, die Bevölkerung wächst rasch und der Handelsverkehr wird reger und reger. Von einem goldenen Zeitalter kann im Jahre 2670 in Gemini allerdings nicht gesprochen werden, denn Piraten und versprengte Kilrathi-Einheiten machen jeden etwas längeren Raumflug zum Risiko. Hinzu kommen die Kampftruppen der sogenannten Retros, fanatische Anhänger einer



**Unter dem Molekularscanner liegt das mysteriöse Objekt aller Begierde: das Alien-Artefakt.**

"Kirche der Menschheit", die jeder Art von technologischem Fortschritt den Kampf angesagt hat.

## Ein neuer Anfang

Mit einem vernichtenden Überfall jener Retros auf die For-

schungsstation Sheol nimmt die Geschichte ihren Lauf. Der Held des Abenteuers, also Sie, befindet sich zufällig dort, als der Angriffssturm auf die Sheol beginnt. Nicht nur Ihr Arbeitgeber kommt dabei ums Leben, sondern auch Ihre Freun-



### Agrarplaneten

Auf diesen Planeten ist die Landwirtschaft das Hauptgewerbe. Felle, Holz, Getreide und Nahrungsmittel sind hier die billig angebotenen Handelswaren. Großer Bedarf besteht an Bauausrüstung, Wohnungen und Arbeitskräften.

### Raffinerien

Genau wie in Bergwerksbasen können hier Lebensmittel gewinnbringend verkauft werden. Außerdem müssen Bodenschätze zur Weiterverarbeitung hierhin geliefert werden.

### Bergwerke

Bergwerksbasen liegen meist in großen Asteroidenfeldern oder in deren Nähe. Bedarf herrscht hier vor allem an Lebensmitteln und Unterhaltungsgütern. Angeboten werden reichlich Metalle und Mineralien.



**Die Centurion hat ein weites Sichtfeld und ist sehr wendig. Geradezu ideal für Privateere, die das Kämpfen schätzen.**



**Die meiste Zeit über gibt es hier Action pur. Die schnelle 3D-Grafik ist Referenzklasse.**

din Jo, die ebenfalls auf Sheol mit Forschungsarbeiten beschäftigt war, verschwindet dabei spurlos. Zum Glück im Unglück ermöglicht Ihnen eine größere Erbschaft aber einen Neuanfang als selbständiger Privateer im Gemini-Sektor. Mit einem klapprigen Raumschiff und 2000 Credits Taschengeld finden Sie sich zu Spielbeginn auf dem Planeten Helen wieder. Von hier aus beginnen Sie Ihr neues Leben als freier Unternehmer. Von den enormen Möglichkeiten, die Privateer dem Spieler bieten kann, merken Sie am Anfang allerdings noch nichts. Die Bewaffnung des Schiffes ist zu schwach, als daß Sie jetzt bereits eine Karriere als Söldner oder Pirat starten könnten. Mit kleineren Handelsflügen gilt es zunächst, die notwendige Ausrüstung für Ihr Schiff zu finanzieren (siehe auch Walk Through auf Seite 41), um anschließend richtig in

die Storyline des Spiels einzusteigen. Die eigentliche "Handlung" beginnt erst, nachdem Sie einen gewissen Sandoval in New Detroit, der größten Industriestadt des Gemini-Sektors, getroffen haben. Von ihm bekommen Sie einen zunächst noch nicht näher einzuordnenden Gegenstand, ein Artefakt einer unbekannten außerirdischen Rasse. Am Anfang kann der Spieler noch gar nicht errahnen, welches Geheimnis sich hinter dem Artefakt verbirgt. Im Laufe des Spiels wird jedoch klar, daß sich der begehrteste und "heißeste" Gegenstand des ganzen Gemini-Sektors jetzt in Ihrem Besitz befindet. Einige zwielichtige Auftraggeber bieten Ihnen mehr Informationen über den Gegenstand an, unter der Bedingung allerdings, daß Sie gefährliche und teilweise auch illegale Missionen für sie erfüllen. Unter dem Strich stellt sich dann aber doch heraus, daß

selbst Ihre Auftraggeber immer nur eines wollen: das Artefakt. Also machen Sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach mehr Informationen. Der Planet Oxford, Sitz der größten Schriftensammlung in Gemini, ist hierfür das richtige Ziel. Auch hier erwarten den Fragesuchenden aber wieder waghalsige Aufträge, die es erst einmal zu meistern gilt, bevor er mehr Informationen bekommt. Um letztendlich hinter das Geheimnis des Artefakts zu kommen, werden Sie Wochen, wenn nicht sogar Monate beschäftigt sein, denn viele der Missionen sind selbst nach dem x-ten Anlauf nicht ohne eine große Portion Glück zu schaffen.

## Unglaublich hoher Schwierigkeitsgrad

Im Vergleich zu Privateer waren die Weltraumspiele X-



Wing und Wing Commander 2 das reinste Zuckerschlecken. Die Steuerung im Raumflug ist im großen und ganzen zwar identisch mit der von WC 2, aber die Gegner sind einfach zu stark und das eigene Schiff zu schwach, um schon nach wenigen Tagen fast ganz durch zu sein, wie es seinerzeit bei Wing Commander möglich war. Mindestens ein bis zwei Wochen intensiven Spiels sollte man auf jeden Fall einplanen, bis man von den zufällig generierten Missionen aus den Mission-Computern zu den echten "Storyline-Missionen" umstei-



**Neu-Konstantinopel**

Die Hauptstadt des Gemini-Sektors bietet dem Vorbeikommenden einen blühenden Kunsthandel und ist Zentrum der meisten politischen und kulturellen Ereignisse.

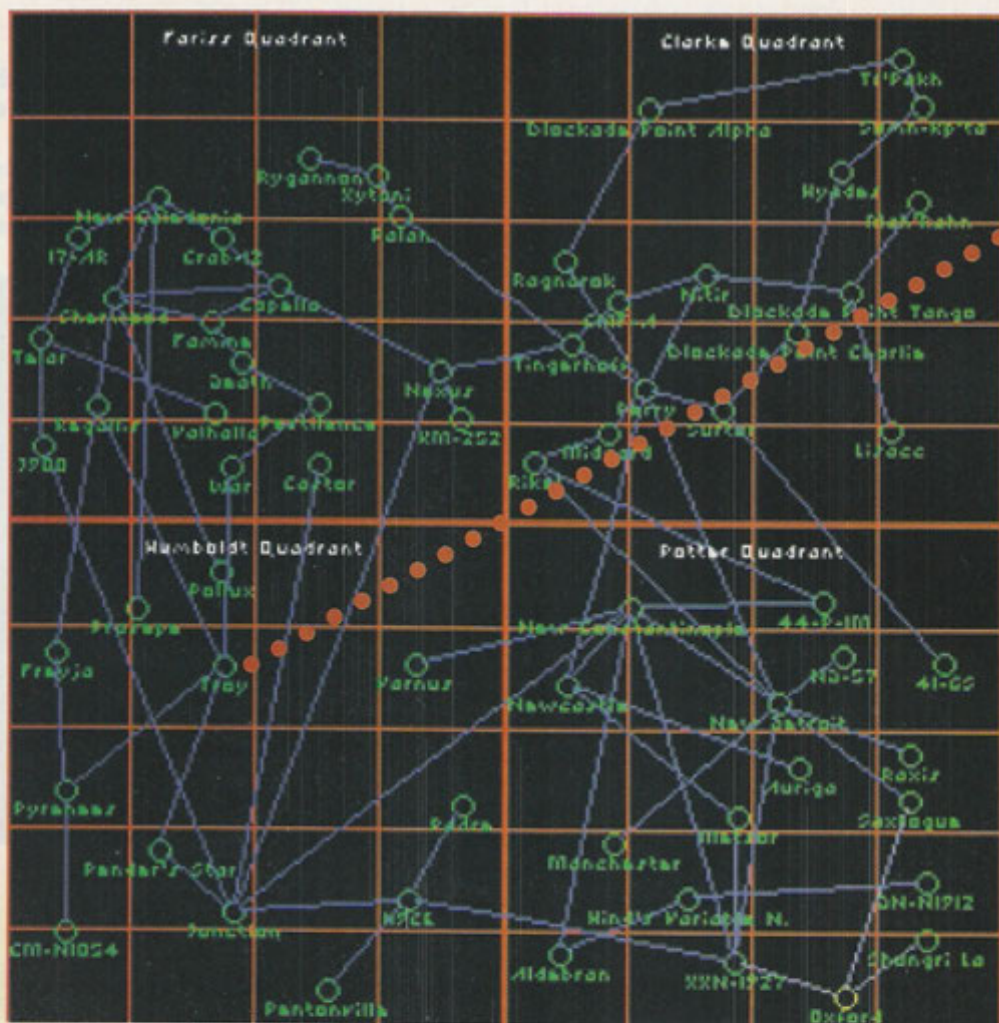
**New Detroit**

Das industrielle Herz Geminis. Selbst von der Umlaufbahn aus sind dicke Smog-Schwaden zu erkennen. Es gibt ein Überangebot an jeder Art von industriellen Fertigwaren.

**Perry**

Hier laufen alle Drähte der militärischen Organisation des Sektors zusammen. Gebraucht werden Lebensmittel und medizinisches Zubehör. Angeboten werden vor allem ausgemusterte Waffen.





**Der Gemini-Sektor.**  
Jeder Knotenpunkt auf der Karte repräsentiert ein eigenes Sonnensystem.

## Speech Pack

Wie bei Origin inzwischen üblich, wird auch für Privateer ein Speech Pack mit zusätzlichen Funksprüchen angeboten. Für knapp 60 Mark kann man die Piraten fluchen hören oder sich gepflegt mit befreundeten Kaufleuten unterhalten. Leider wird in den Zwischensequenzen selbst mit diesem Zusatz keinen Sprachausgabe geboten.

## Die Technik

Beim Schwierigkeitsgrad wurde übertrieben, dafür liegt Origin bei der technischen Realisierung aber wieder goldrichtig. Die auffälligsten Neuerungen wurden am Sound vorgenommen: Statt auf FM-Synthese setzt Origin von nun an bei allen Spieleneuerscheinungen auf General Midi. Die Begleitmusik - aus der Stereoanlage genossen - steht der Musikbegleitung eines Kinofilms um nichts mehr nach. Die Sprachausgabe und die Soundeffekte werden nach wie vor synthetisch erzeugt. Deshalb hinterläßt das Installationsprogramm auch gemischte Gefühle bei Besitzern von AdLib-kompatiblen Karten: Die Begleitmusik kann zwar auch aus AdLib-Karten gehört werden, bei den Effekten und der Sprache stehen aber nur SoundBlaster-Kompatible zur Auswahl. Über die grafischen Qualitäten muß nicht viel gesagt werden, denn von Origin ist man im Bezug auf die Wing Commander-Serie schließlich nur das Beste gewohnt. Man blieb bei Privateer noch beim Standard VGA-Modus mit 320 x 200 Bildpunkten in 256 Farben. (Unter-

gen kann. Dafür werden aber auch Features geboten, die in anderen Weltraumspielen bisher noch nicht zu sehen waren: Die vier Raumschiffe, die sich

der Spieler - je nach Finanzlage - zulegen kann, lassen sich mit zig Ausrüstungskomponenten zu wahren Kampfburgen tunen. Im Weltraum findet man

zehn weitere Schiffe, einzelne davon sind schon aus Wing Commander 2 bekannt.



**Tayla - Ein Katzenauge mit Geschäftssinn.**

**"Major Tom" - Der sympathische Held des Abenteurers.**



**Sandoval - Er gibt Ihnen das Artefakt.**

**Miggs - Der strohduhme Lakai von Lynch.**



**Lynch - Der übelste Mafia-Boss in Gemini.**

**Eine sympathische Vorzimmerdamen...**









stützung von SuperVGA wird erst für Wing Commander 3, das im Winter '94 erscheinen soll, versprochen). Am Erscheinungsbild aller Objekte, Raumschiffe und Planeten wurde gewissenhaft gearbeitet. Im Vergleich zu Wing Commander 2 wirkt alles sehr viel detaillierter und lebensechter. Der Detailreichtum muß aber mit entsprechend schneller Hardware erkauft werden: Ein 386er mit 40 MHz Taktrate oder ein 486er ist für einen flüssigen Spielablauf die Grundvoraussetzung.

## Fazit

Das einzige, was einen Spieler mit der entsprechenden Hardware an Privateer stören könnte, wäre der sehr hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Ansonsten ist das Spiel eine rundum gelungene Fortsetzung der Wing Commander-Saga. Wer bereit ist, sich in ein Spiel richtig einzuarbeiten, wird hier auf alle Fälle mit dem Besten bedient.

Thomas Borovskis ■

## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 22 MB	Roland
MEM600 KB	General Midi

### BESONDERHEITEN

- hoher Schwierigkeitsgrad
- unendlich viele Missionen

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**  
Origin/Electronic Arts

## RANKING

### 3D-Simulation

93%	95%	88%	92%
Grafik	Sound	Handling	Spielepaß

**Spieleanzahl** 1

**Handbuch** deutsch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** keiner

# Miniatur-Walk Through - Der Einstieg in Privateer erleichtert.

Damit es Ihnen nicht ähnlich ergeht wie einigen unserer Redaktionsmitglieder, die vom Schwierigkeitsgrad des Weltraum-Action-Ballerspiel förmlich erschlagen wurden (aus Lust kann schnell Frust werden), geben wir Ihnen hier einen kleinen Leitfaden an die Hand, der den Einstieg in das Leben als Privateer etwas erleichtern kann. Grundsätzlich sollte man wissen, daß es mehrere Wege zur "ersten Million" gibt. Man kann Mitglied der Händler- oder Söldner-Gilde werden, sich seine Missionen aus den Missions-Computern ziehen oder sich auf eigene Faust auf den Weg machen, hier eine Ladung Eisen, Holz oder Felle kaufen und dort mit Gewinn wieder löschen.

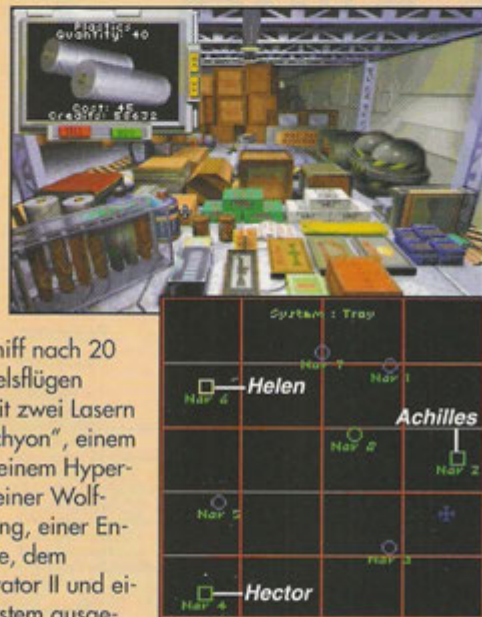
An den Missionen, die an den oben genannten Stellen angeboten werden, können Sie sich als absoluter Neuling wirklich die Zähne ausbeißen, deshalb empfiehlt sich der letztere Weg. Zu Beginn ist es angebracht, die Einstellungen "Unlimited Ammo" und "Invulnerability" im Optionenmenü zu aktivieren, dann droht Ihnen selbst von größeren Verbänden der kaltblütigen Retros keinerlei Gefahr. Das Troy-System, in dem Sie

sich ja vom Spielstart an befinden, ist ein idealer Platz, um die Grundsätze des Weltraumhandels zu erlernen. Ihre ersten Profite werden Sie erwirtschaften, indem Sie auf dem landwirtschaftlichen Planeten Helen Naturprodukte wie Grain (Getreide), Generic Food, Luxury Food, Wood oder Liquor einkaufen und auf den beiden Minenbasen Achilles und Hector wieder verkaufen. Im Gegenzug laden Sie auf dem Rückflug zu Helen Metalle (Iron und Wolfram) und Werkzeuge in den Frachtraum. Pro Flug kommen Sie so auf Gewinne von 2000 bis 5000 Credits, die Sie am besten gleich in eine Frachtraumerweiterung investieren. Nutzen Sie die häufigen Angriffe von Retros und Piraten, um Ihre Fertigkeiten im Raumkampf zu verbessern! Ihre erstverdienten Credits sind übrigens sehr gut in einem besseren Bordgeschütz investiert - zwei Laser vom Typ "Meson Blaster" sollten genügen, um die Dauer der Weltraumkämpfe auf ein erträgliches Maß zu reduzieren. Noch besser eignen sich natürlich Missiles vom Typ "FF"; dank der aktivierten Option "Unlimited Ammo" reicht es, wenn Sie sich zu

## Rechts: Ein typisches Handelskontor.

Spielbeginn eine einzige davon kaufen!

Wenn Ihr Schiff nach 20 bis 30 Handelsflügen schließlich mit zwei Lasern vom Typ "Tachyon", einem Afterburner, einem Hyperjump-Drive, einer Wolfram-Panzerung, einer Engine-Upgrade, dem Shield-Generator II und einem ECM-System ausgestattet ist, können Sie sich an die erste Kampfmission wagen. Deaktivieren Sie vorher aber unbedingt "Unlimited Ammo" und "Invulnerability", denn sonst wird Ihnen das Missionshonorar nicht überwiesen. Jetzt können Sie sich langsam hocharbeiten. Begonnen werden sollte mit Missionen für 2000-3000 Credits Auftragsprämie. Mit den Aufträgen vom Typ "Defend Base" habe ich persönlich die besten Erfahrungen machen können. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Spielstand nach jeder abgeschlos-



senen Mission zu speichern! Wann Sie sich letztendlich entscheiden, nach New Detroit aufzubrechen, um in Sandovans Diensten Ihr wirklich großes Abenteuer anzutreten, bleibt nur Ihnen überlassen. Als Anhaltspunkt hier meine Schiffsausrüstung bei der ersten Mission für Sandoval:

Centurion mit zwei Plasma-Lasern, ECM-Package 3, Repair Droid, Tail Turret, Engine Upgrade 3, Shield Generator 3 und Missile Launchern beidseitig.







Body Blows

# Hasenfuß und Großstadt-Rambo

**Haben Sie sich nicht auch schon köstlich darüber amüsiert, wenn schmalbrüstige Schreibtischtypen in diversen Spielhallen zu Helden wurden. Team 17 könnte mit dem Beat 'em Up-Spiel "Body Blows" nun auch diese possierlichen Gesellen endgültig hinter den PC verbannt haben.**

**W**ie bei den altbekannten "Street-Fighter"-Vorbildern geht es auch hier um ein gnadenloses Gemetzel unter einer abartigen Schar diverser Untergrundkoryphäen. Vom New Yorker Bandenchef bis hin zum schwergewichtigen Sumo-Ringer stehen insgesamt elf Schläger, vier Gute und sieben Ungute, zur Auswahl, jeder mit einer auf ihn eigens zugeschnittenen Kampftechnik ausgestattet.

## Schau zu, mach nach, mach mit

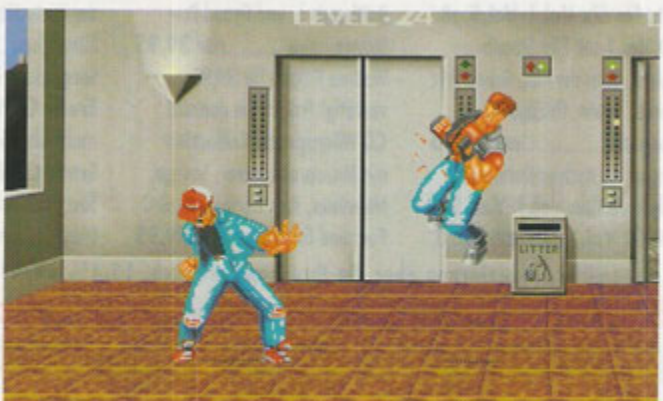
Bei diesen Kampftechniken haben sich die Choreographen einiges Hinterlistiges aus ihren kranken Hirnen gesogen. Das Repertoire der Kämpfer erstreckt sich von den konventionellen Fußtritten, Drehschlägen, den Fußbügeln und Handkantenschlägen bis zu deftigen Schmankerln wie "Geistesblitze", Feuerstöße, Unsichtbarkeit und herzhaften Rempelattacken - streng nach der Automatenvorlage.

Wer jedoch gedacht hat, dies wäre noch lange nicht das Ende der Fahnenstange, wird leider schnell eines Besseren belehrt. Zwar finden Sie eine beachtliche Zahl an Optionen vor, jedoch bei genauerem Hinse-

hen entpuppen sich die meisten davon als relativ sinnlos, da sie keinen grundlegenden Einfluß auf das eigentliche Spiel zu haben scheinen. Musik ein, Soundeffekte (relativ saftlos) aus, Lautstärke stufenlos regelbar, optional, versteht sich. Da könnte man meinen, es wäre ja alles da, doch auf die Regelbarkeit des Schwierigkeitsgrades wurde großzügig verzichtet. Rundenzahl und Kampfzeit können allerdings wieder manipuliert werden, obwohl selbst ultimative Laien den Kampf in der Hälfte der Mindestzeit beendet haben dürften.

## Bandenkriege zum Selbermachen

Spielbar ist "Body Blows" von einem, zwei, vier oder sogar acht Personen. Spielt man alleine, prügelt man sich im sogenannten "Arcade-Modus"

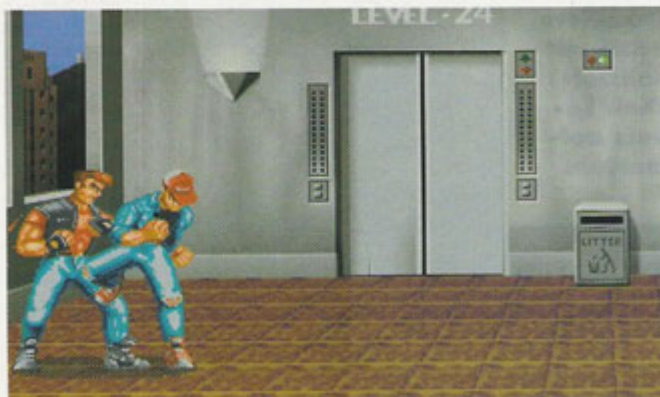


**Im Vergleich zur Amiga-Version können die Animationen der Kontrahenten nicht überzeugen.**

mit einem der vier "guten" Schlächter durch die von Runde zu Runde unmerklich aufdringlicher werdende Siebenschaft der "bösen" Schlächter. Gekämpft wird natürlich um den Sieg, aber auch um Punkte, die sich aus verbleibender Kampfzeit und der Brutalität der Schläge errechnen. Richtig Spaßig wird es aller-







dings erst ab zwei Spielern, da das Programm die Möglichkeit eröffnet, sich sogar in einer Art Turnier direkt zu duellieren. Die Tastatur kann hierbei den zweiten Joystick ersetzen.

## Schnörkellose Details

Unter Beachtung des Speicheraufwands, der mit seinen 1,6 MB noch relativ niedrig liegt, steht Body Blows seinen Spielhallenvorbildern im großen und ganzen in nichts nach. Lobenswert sind die verschiedenen, recht ansprechenden Backgroundszenarien, die flüssig über den Bildschirm scrollen, wenn sich die Spieler im Raum bewegen. Schade nur, daß auf kleine bewegte Details verzichtet wurde, wie Regungen in der Zuschauermenge oder den obligatorischen Vogel, der durch das Bild segelt. Die Spielfiguren selbst sind etwas kantig, doch ihre adretten Rundungen und ihr irrer Touch sind gut zu erkennen, wenngleich auch auf eine flüssige Animation zugunsten der Bewegungsgeschwindigkeit verzichtet wurde. Zugegeben, "Body Blows" erreicht bei weitem nicht die

**"Ich mach Dich zur Schnecke!" - einmal wörtlich genommen.**

Marcus Islinger ■



Qualität und Atmosphäre der entsprechenden Spielautomaten. Während sogar schon kleine Spielkonsolen zumindest akustisch die Knochen krachen lassen, ist der Soundblaster des PCs mit der Geräuschkulisse des Spiels hörbar unterfordert. Das hilflose Klicken der Fäuste hebt nicht gerade den Adrenalinspiegel des Spielers. Obwohl die Grafik gut gelungen ist, fehlt es dem Spiel des öfteren doch gewaltig an Übersichtlichkeit, was dazu führt, den Joystick meist in unwillkürlichen Bewegungen hin- und herzureißen, um den Sieg zu erlangen. Dennoch: Aus den wenigen erhältlichen PC-Spielen ähnlicher Gattung hebt sich "Body Blows" in jedem Fall positiv hervor. Sieht man wohlwollend über einige systembedingte Schwächen hinweg, kann "Body Blows" auch anspruchsvollen Kämpfernaturen eine süße Zeit der Gewalt und Brutalität bescheren.

## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1,6 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
- PC Street Fighter Version

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 80,-

**HERSTELLER**  
Team 17

## RANKING



**Spieleranzahl** 1, 2, 4, 8

**Handbuch** deutsch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** Handbuch

## EHBA "Soft"

Soft & Hardware  
Schusterbeckstrasse 24  
94481 Grafenau  
Tel. 08552 / 4877  
Fax. 08552 / 4888

Artikel	Art	Preis
A 320 Airbus US Edition	DV	95,30
Aces over Europe	DV	81,50
Battle Isle 2	DV	51,60
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Bundesligam.Prof.2	DV	74,60
Burntime	DV	86,10
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk 1	DV	53,90
Dune 2	DV	66,60
Eishockey Manager	DV	86,10
Eye of the Beholder 3	DV	95,30
Flight Simulator 5.0	E	109,10
Flashback	DV	72,30
Freddy Pharkas	DV	72,30
Hannibal	DV	86,10
Historic Line incl.Audio CD	DA	86,10
Ishar 2	DV	60,80
Jonathan	DV	86,10
KGB	DV	65,40
Kings Quest 6	DV	81,50
Legend of Kyrandia	DV	67,70
Lemmings 2	DA	86,10
Lotus Turbo Challenge 3	DA	67,70
Maniac Mansion 2	DV	95,30
Michael Jordan	DA	80,30
Might and Magic 5	DV	95,30
Patrol	DV	86,10
Pinball Dreams	DA	69,90
Prince of Persia 2	DA	72,30
Rome AD	DV	72,30
Sensible Soccer 92/93	DV	62,90
Shadow of the Comet	DV	91,90
Shanghai 2	DV	29,90
Sherlock Holmes	DV	83,50
Space Hulk	DA	86,20
Space Quest 5	DV	72,30
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Syndicate	DV	85,90
The Greatest	DV	65,40
The Incredible Match.	DV	72,30
Ultima Underworld 2	DA	79,90
Wall Street Manager	DV	86,10
Whales Voyage	DV	71,20
Wing Commander Academy	DA	69,90
X-Wing	DA	95,30
X-Wing Mission Disk 1	DV	46,90
Xenobots	DA	79,90

## Microprose Spiele:

Dogfight	DA	92,90
Dr.Floyd Desktop Toys	E	67,70
F 15 Strike Eagle 3	DA	92,90
Fields of Glory	DV	92,90
Grand Prix	DA	92,90
Harrier Jump Jet	DA	92,90
Pirate Gold	DV	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83,80
Rex Nebular	DA	88,40
Task Force 1942	DA	92,90
The Legacy	DV	92,90

## CD - Rom

CD - Rom Laufwerk Matsushita CR 562B	
AT, DoubleSpeed, Fotofähig	DV 549,00

7th Quest kein US Import	DA	136,40
Eye of the Beholder 3	E	78,90
Gunship	DA	109,90
Indiana Jones 4	DV	99,60
Kings Quest 6	DA	88,40
Legend of Kyrandia	DV	84,60
M 1 Tank Platoon	DA	97,30
Maniac Mansion 2	DA	95,30
Patroler CD Version	DV	97,30
Ultima Underworld 1 & 2	E	92,90

Produkte von  
VIRTUAL REALITY LABORATORIES:

Distant Suns 2.0 für Windows, Desktop	
Planetarium, min. 386er, 4MB Ram, VGA	
SVGA, Win 3.1 Maths Co Prozessor empf.	
Enthält über 200 Photos, 9100 Sterne, 450	
Galaxien, Nebel, etc.	EV 149,90
Für CD-Rom zusätzliche 1300 NASA	
Photos	EV 199,90
CD-ROM	
Mars Explorer	
200 MBytes Daten und Photos der	
VIKING Sonden der Nasa	EV 129,90

## Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX II	DV	199,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00
Sound Galaxy NX Pro 16	E	439,00
Soundblaster SB 16 ASP	DA	429,00

## Joysticks:

Advanced Gravis Schwarz	72,00
Advanced Gravis Transpa.	76,00
Gravis Game Pad	49,90

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.  
Ladenpreise variieren, Ladenzeiten  
erfragen.  
Versandkosten: NN 9,50  
Spiel nicht vorhanden? Rufen Sie uns bitte an.





**Troddlers kann mit zahlreichen Levels aufwarten.**



**Auf den ersten Blick erinnern die Troddlers an Lemmings - es steckt aber sehr viel mehr dahinter!**

Troddlers

# Lemmings vs. Troddlers

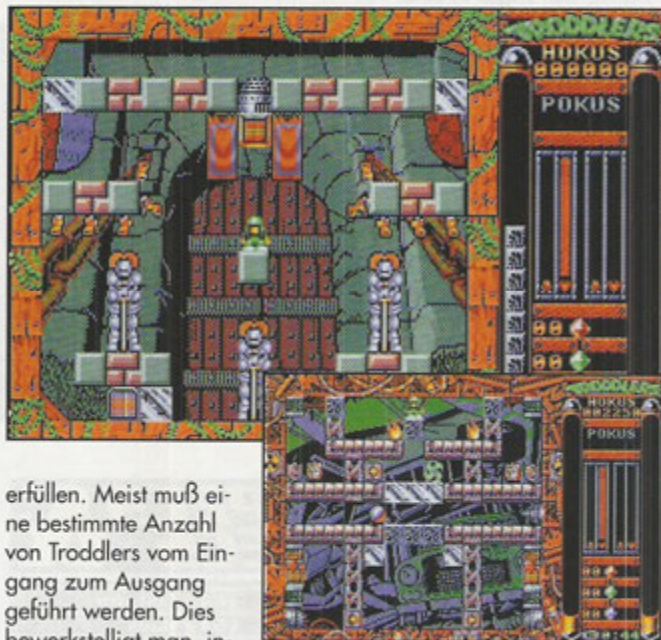
**Troddlers (zu deutsch etwa: Trampoler) sind possierliche kleine Wesen, die immer geradeaus und meist in ihr Verderben laufen. Sorgen Sie dafür, daß alles gut ausgeht!**

So, das kommt Ihnen bekannt vor? Sicher, auf den ersten Blick hält man Troddlers von S.T.O.R.M. für eine Lemmings-Kopie, aber eins gleich vorab: Troddlers ist anders. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt. Hokus und Pokus, die beiden Zauberlehrlinge von Meister Divinius haben die Troddlers freigelassen und denen fiel nichts Besseres ein,

als sofort durch den Teleporter zu verschwinden. Jetzt heißt es hurtig hinterher und die Kleinen schleunigst zurückgebracht.

## Zauberlehrlinge bei der Arbeit

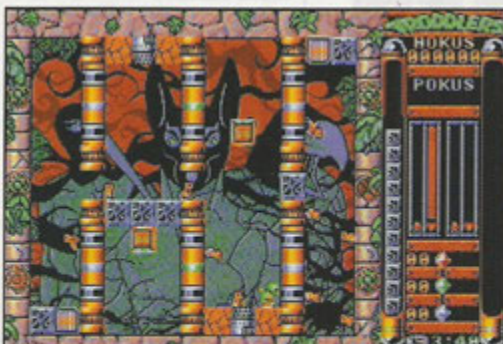
In jedem Level müssen Hokus und Pokus (im Ein-Spieler-Modus nur Hokus) eine Aufgabe



erfüllen. Meist muß eine bestimmte Anzahl von Troddlers vom Eingang zum Ausgang geführt werden. Dies bewerkstelligt man, indem Hokus Blöcke und andere Hilfsmittel (siehe Kasten) an die passende Stelle zaubert, indem er sich erst selbst dorthin begibt (à la Jump & Run) und dann das entsprechende Objekt mit magischer Kraft entstehen läßt. Dabei gibt es zwei Hauptprobleme: 1. Die Troddlers können auf senkrechten Wänden und sogar Decken laufen - Hokus

## Komplexe Aufgaben warten auf den Spieler!

und Pokus nicht! Man muß also oft erst den Weg für die Spielfiguren bauen. 2. Anzahl und Reihenfolge der Objekte ist vorgegeben, allerdings kann man nicht mehr benötigte Sachen wegzaubern und an anderer Stelle wiederverwenden.



**Troddlers reizt die kleinen Zellen-stunden-langer Spielspaß ist auf alle Fälle garantiert.**





## Die Rückkehr der lebenden Toten

Abgesehen davon, daß diverse Monster und Gemeinheiten wie Küchenmaschinen und Minen etc. den Troddlers das Leben erschweren, machen Ihnen auch noch die Folgen eines weiteren Malheurs zu schaffen: Ein Teil der Troddlers wurde durch das Teleportieren zu Zombies und die töten nicht nur Troddler bei Kontakt (schlimm genug), sondern sie wagen es sogar, Hokus und Pokus anzugreifen, so daß auch auf deren Lebensenergie geachtet werden muß. Außerdem dürfen Zombies auf keinen Fall zum Ausgang kommen. All das macht Troddlers

Die einzelnen Levels sind schön bunt und detailliert!



zu einer echten Herausforderung, denn es gibt viele verschiedene Arten, einen Level nicht zu schaffen, und zu guter Letzt bleibt immer noch der Kampf gegen die meist knapp bemessene Zeit. Nachdem man 100 Levels allein gespielt hat, kann man sich auch noch an weiteren 75 Levels für zwei Spieler versuchen; dabei ist dann allerdings echte Teamarbeit angesagt. Zur Sache geht es dann in den 15 Levels des "War-Mode", denn hier geht es gegeneinander. Zusammen mit der soliden Grafik (aller-

dings sind Troddler nicht ganz so putzig wie Lemmings) sollte das genügen, um für eine ganze Menge Denk- und Actionspaß zu sorgen.

Peter Freunsch



## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

## BESONDERHEITEN

Amiga-Umsetzung
PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-
HERSTELLER Sales Curve

## RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

## Spielssoftware & CD-Rom Zu Wahnsinnspreisen

CD, Simtel 20, 8500 Programme	nur DM 39,00
CD, Vision CPS Grafik-Sammlung	nur DM 9,90
CD, PD-ROM Vol. 1, nur deutschsprachige Programme	nur DM 49,00
3,5" Diskette, der Pairzler	nur DM 86,00
3,5" Diskette, Lemmings 2	nur DM 84,00
3,5" Diskette, X-Wings	nur DM 93,00

Gratis Preisliste Incl.  
CD ROM Führer /93  
sofort anfordern  
bei:

**REIS  
ELEKTRONIK**  
Bahnhofstraße 12  
67059 Ludwigshafen  
Tel.: 06 21 / 62 69 54

## DIREKT VOM IMPORTEUR

**SCANNER** SE 412G  
256 Graustufen, 400 dpi, mit Software  
Anschlußkabel & interface Card.

nur DM 299,-

**TRACKBALL**  
z.B.: Serieller Trackball, 230gr  
ab DM 39,95

**FAXMODEM**

Extern, 14.400 bps, mit deutscher  
Anleitung und Software, postzugelassen.

nur DM 599,-

Und noch mehr...  
Mäuse, Trackballs, CD-Roms etc.  
Preisliste anfordern (frankierten  
Rückumschlag beilegen!) Gleich bestellen!

HOFFRA Trading GmbH  
Wiesbadener Straße 38  
D-61462 Königstein

Alle Preise + 19% Versand erfolgt per UPS Nachnahme!  
Intern & Postanweisungen vorbehalten.  
Angebot gilt nur solange Vorrat reicht.

Telefon: 06174-50 29  
Telefax: 06174-2 34 15

## - 1 A SOFT -

Dieter Hähnel  
Lemgoerstr.9  
32825 Blomberg

Fachversand für Hard + Software

Tel. 05235 / 7792 Fax. 05235 / 2794

Fordern Sie unser Info an.

Jede PC Diskette nur 5,00 DM auf 3,5" Disk

P 01: SCHACH sehr gutes Schachprogramm mit ausführlicher Anleitung	P 16: ASTROLOGIE Astrologie-Symbole Puzzlevergnügen	P 31: GRAFIK Präsentation leicht gemacht umfangreiches Programmpaket
P 02: HAUSHALT Verwaltungsprogramm für den modernen Haushalt	P 17: DISKETTENKATALOG Katalogprogramm in der Anzahl der Disketten	P 32: LAGER Programmpaket mit Karte und Lagerverwaltung
P 03: TEXT Textverarbeitung mit vielen Möglichkeiten	P 18: KALIBRATION Inter Calc, Proficollas Kalkulationsprogramm	P 33: FINANZEN Kammbuchung von Zins, Rate, Auslastungszeiten
P 04: HARDWARETEST Steuerung um den PC auf Hetz u. Norm zu prüfen	P 19: KOCHEN MG-Rezepte, Verwaltung von Kochrezepten	P 34: DATENBANK Leichtes Abrufen von Informations u. wieder aufrufen
P 05: MULTITEX Datenbank mit Textprogramm Deutsch	P 20: STAMMBAU Alten Verwaltung, erstellt einen Stammbaum	P 35: MATHE Umfangreiche Sammlung von Rechnungen
P 06: BIOCYTRON monatlicher Cytrion mit druckfähige	P 21: TAGEBUCH Tagebuch mit Verschönerungs- möglichkeiten	P 36: CHEMIE Chemische Elemente und Elemente-Erkennungsspiel
P 07: HOROSKOP Easterik und Astrologie - programme	P 22: BRIEFMARKEN Comp-Michel, Verwaltung für Briefmarkensammler	P 37: PIZZA & CHECK Leckere Pizzarezepte, Check Rezepten
P 08: STERNENKARTE Sehr gut gemacht mit 3 D Darstellung	P 23: VEREINSVERWALTUNG Mitgliederverwaltung, Brief- schreiben u.v.m.	P 38: VIREN-SCHUTZ Scan / 6 V80 nachprogramm von McAfee
P 09: DISKETTENVERWALTUNG Bringen in Ordnung in den Disketten, Incl. Etikettendruck	P 24: SCHREIBMASCHINE Schreibprogramm nach der Zeilenfänger Schreib-Methode	P 39: CASCAD Sehr gutes 2D CAD Programm für technische Zeichnungen
P 10: LOTTO Lotto-Manager, Programm für Lotteriespieler	P 25: MÜNZEN Gute Datenbank für Münz- sammler	P 40: BÜCHER Verwaltung von Büchern mit einfacher Bedienung
P 11: DIAL Dialekte, Welche Dialekt für welche Beschwerde?	P 26: MUSIK COMPOSER Composer wandelt Ihre Tastatur in ein Keyboard	P 41: CD-MAN Die beste Variante von PacMan EGA / VGA
P 12: EINKER Lernprogramm für Einsteiger und Anfänger	P 27: WINDOWS GAMES I Tetris und Poker Spiele	P 42: WINDOWS GAMES II Wipserle Wipserle Slitao
P 13: POKER Ein Super Skatenspiel für Zwei Computer	P 28: WINDOWS GAMES II Battle Ship Schach und Attack Blitz	P 43: ZAHLEN Einwörterzahlen nach Länder, Regierungsbezirk der Gebirgs
P 14: HALSHEILBUCH Ausgaben u. Verbräuche - verwaltung, Super III	P 29: ETIKETTEN Etikettendruck für Diabolo komfortables Etikettensystem	
P 15: VOKABELTRAINER Trainer für fast alle fremd- sprachlich erlernbar	P 30: ARZT Für Arzt, Zahnarzt, u. Heilpr. incl. Patientenverwaltung	

Versandkosten:  
Nachnahme 8,00 DM  
Vorkasse oder Bar 5,00 DM  
Ausland + 15,00 DM  
Ab 5 kg nach Gewicht

Diskettenboxen:  
Diskbox für 40 Stück 3,5" nur ... 9,90 DM  
Diskbox für 80 Stück 3,5" nur ... 12,90 DM

Leerdisketten: 3,5" DD incl. Etikett  
10 Stück ..... nur 8,90 DM  
50 Stück ..... nur 40,00 DM  
100 Stück ..... nur 77,00 DM

Wir liefern auch Computer kompletten Systeme  
Ob Sie professionelle Anwendungen oder nur  
ein "bittchen" Spielchen wollen. Wir haben den  
PC für Ihre Bedürfnisse.  
Wir konfigurieren jeden PC nach Ihren Vor-  
stellungen. Auch das Zubehör können Sie sich  
bei uns zusammenstellen.  
Wir liefern Drucker, Monitore, Festplatten  
und Software namhafter Hersteller.  
Rufen Sie uns an. TEL. 05235 / 7792

PC - Mouse 3 Tasten nur ... 29,00 DM

DOS 5.0 + Windows 3.1 nur 199,00 DM



Seal Team

# Good Morning,

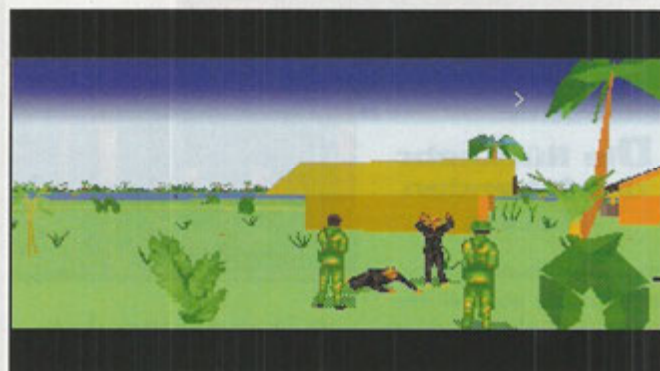
**Electronic Arts hart am Rande des Fettnäpfchens: Verkappte Rambos jubeln, Moralapostel schlagen die Hände über dem Kopf zusammen und Spiele-Tester jonglieren verzweifelt mit ihren Wertungstäfelchen.**

Offenbar gibt es ein ungeschriebenes Gesetz, daß derartige Spiele zwar regelmäßig von der Fachpresse in der Luft zerrissen werden, bei der Käuferschaft aber dennoch großen Anklang finden. Wie sonst wäre es zu erklären, daß sich statt einer kleinen Hinterhof-Softwareschmiede nun der Branchenprimus mit der unrühmlichen Vergangenheit der USA auseinandersetzt. Bei Seal Team handelt es sich um eine Kombination aus Strategie-Komponenten und Echtzeit-Gefechten während des Vietnam-Kriegs, wobei die insgesamt 80 Missionen in den Jahren 1966-69 angesiedelt sind. Ihre Einheit besteht aus vier zu allem entschlossenen Draufgängern, mit denen Sie durch Sümpfe und Bambus-Gestrüpp querfeldein waten und Ihren Auftrag (Gefangene befreien, Stützpunkte zerstören, usw.) möglichst ohne Verluste meistern müssen. Im hektischen Wechsel zwischen Maus bzw. Joystick und Tastatur -

es gibt wieder viele Abkürzungen-Tasten zum Auswendiglernen - dirigieren Sie den Trupp an Holzhöhlen und feindlichen Soldaten vorbei.

## Lizenz zum Töten

Verschiedene Ansichten erleichtern die Planung und eine zoombare Übersichtskarte zeigt den Ort des Geschehens, da man während der ausgedehnten Exkursionen leicht die Orientierung verlieren kann. Bevor es losgeht, entscheiden Sie sich für die Person, die Sie innerhalb Ihres Himmelfahrtskommandos übernehmen möchten. Anhand der Biographien können Sie die Leistungsfähigkeit der einzelnen Soldaten einschätzen, die im Laufe des Spiels auch an Erfahrung und Können zulegen.



**Geschafft! Die zwei Vietnamesen konnten umzingelt und unschädlich gemacht werden.**

Ferner steht es Ihnen frei, zunächst einige ausgewählte Missionen zu trainieren oder gleich in den Campaign-Modus einzusteigen. Nach einem detaillierten Briefing starten Sie Ihren Trip ins Ungewisse. Zu Ihrer Unterstützung wird schweres Geschütz in Form von Hubschraubern, Kampfflugzeugen und Flußbooten aufgeföhrt, die das heldenhafte Quartett auch zum jeweiligen Arbeitsplatz bringen und wieder abholen. Für besonders glänzende Leistungen werden diverse Orden ans Revers geheftet.

## Klobig

Seal Team ist in vielerlei Hinsicht ein Spiel mit Ecken und

Kanten. Das fängt bei der fragwürdigen Darstellung der Ereignisse an und findet seine bescheidene Fortsetzung in den Grafiken. Statt Super-VGA-Leichen oder farbenprächtigen Bitmap-Explosionen werden Ihnen beim Einsatz nur kärgliche Vektorgrafiken gezeigt, deren Detailgrad und Tempo sich per Tastendruck ändern läßt. Die Missionsbesprechungen, Menüs und Heldenbegräbnisse wurden hingegen mit einigen genretypischen Hintergründen garniert. Beim Dschungel-Schlachtfest erwartet Sie außerdem die übliche digitalisierte "Rohkost", was Sound, Effekte und - in Ansätzen - Sprachausgabe anbelangt. Das teure Steckkarten-



**Mit dieser Karte werden Sie sich nur selten verlaufen. Sie zeigt Ihnen alle Etappen in beliebigen Zoomstufen (oben).**

## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM600 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
1 MB EMS erforderlich

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100

**HERSTELLER**  
Electronic Arts

## RANKING



<b>Spieleranzahl</b>	1
<b>Handbuch</b>	englisch
<b>Spiel</b>	englisch
<b>Kopierschutz</b>	keiner



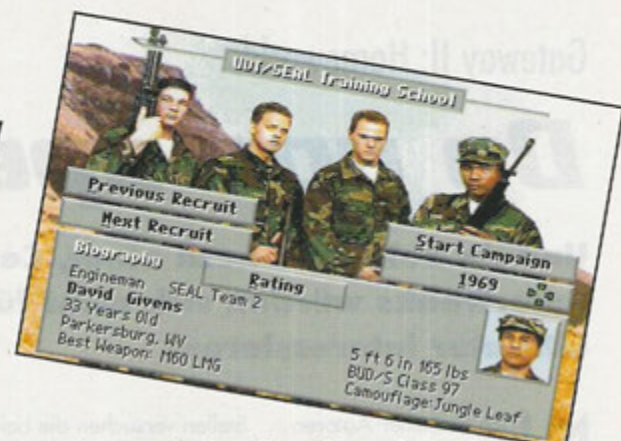
# Vietnam!

Arsenal Ihres PCs wird von Seal Team also zu keinem Zeitpunkt richtig gefordert. Um das Desaster komplett zu machen, müssen Sie sich obendrein mit einem hoffnungslos überladenen Handbuch und der bereits erwähnten Steuerung herumärgern, die man sicherlich hätte eleganter lösen können.

Fazit: Ganz abgesehen von den kriegsverherrlichenden Ausschweifungen und der alles anderen als objektiven Darstellung gehört Seal Team auch aus technischer Sicht keinesfalls zu den Top-Stars seiner Zeit. Lediglich der gute Missionsaufbau und die spannenden Aufträge retten das EA-

Produkt vor dem Absturz in tiefere Prozentregionen. Denn für ein paar Stunden zweifelhafte Unterhaltung ist das Programm durchaus brauchbar - mit etwas Übung macht es sogar richtig Spaß, so merkwürdig das klingen mag. Wenn Sie nichts moralisch Verwerfliches daran finden, einen unmittelbar vor Ihnen im Dickicht verschanzten Polygon-Asiaten über den Haufen zu ballern und zudem keine allzu hohen Ansprüche an die Präsentation stellen, hindert Sie nichts daran, trotzdem in den Kampfang zu schlüpfen.

Petra Maueröder ■



Das gründliche Briefing bereitet Sie auf Ihre Mission vor.



## Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht...

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spieltiefe! Live-Kommentierung der Spiele mit Konferenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftsdaten - Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand! Treffen Sie Ihre Entscheidungen - Sie könnten Bundestrainer sein, oder vom Vorstand gefeuert werden!

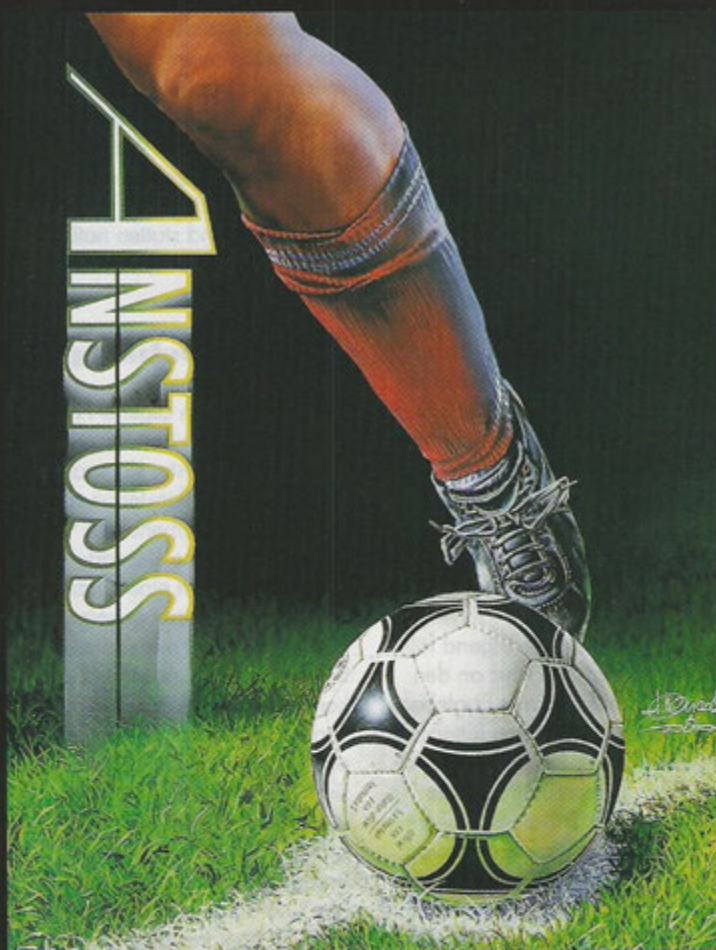
Fußball wie im Fernsehen!



- Spielverlauf wird ständig neu berechnet
- Auswechslung
- Spieltaktiken und Spielweise
- Trainerseminare
- Individuelles Trainingsprogramm
- Umfangreiche Statistiken und vieles mehr!

Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

Spielbare Demo-Version für alle, die jetzt "schau'n mer mal" sagen, erhältlich für MS-DOS 3.5\* oder Amiga für DM 6,- bei Selling Points GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Kennwort: ANSTOSS.



ASCON

Sports



## Gateway II: Homeworlds

# Do you speak Heechee?

**Und da behaupte noch einer, Computerfreaks würden sich nicht für Literatur interessieren!**

Nach Bestseller-Autoren wie Lovecraft, Niven, Tolkien und Herbert wird Frederik Pohls Heechee Saga von Legend bereits mit dem zweiten Teil gewürdigt. Gateway (übrigens nicht zu verwechseln mit dem Rollenspiel-Oldie Gateway to the Savage Frontier vonSSI) hat erst knapp eineinhalb Jahre auf dem Buckel und schon wird der Nachfolger vorgestellt. Auch diesmal ist es Ihre ehrenvolle Aufgabe, die Welt zu retten - wie aufregend! Nachdem unerschrockene Abenteurer bereits im Vorgänger mit den freundlichen Heechees und den bösen Assassins Bekanntschaft machen durften, wird es im Jahre 2112 für die Menschheit wieder einmal kritisch. Während Sie in San Francisco die Freuden eines erfolgreichen Heldenlebens genießen, planen heimtückische Terroristen, die Feinde der Heechees zurück auf die Erde zu bringen und damit ein Massaker auf dem blauen Planeten anzurichten. Also wird ein Raumschiff gechartert und ab geht's in die Weiten des Weltalls - auf der Suche nach der Heechee Homeworld.

## Nichts zu lachen

Wenn der Name Legend fällt, denkt man zunächst an den zauberhaften Ernie Eaglebeak oder den unfertigen Ritter Eric, der sich vor kurzem im Mittelalter mit Herzblatt Lorealle vergnügte. Die zwerchfeller-schütternden Eskapaden von Spellcasting & Co. vermißt die Legend-Gemeinde schon in Gateway 1 schmerzlich. Auch die Fortsetzung gibt sich ähnlich humorlos - nur an wenigen

Stellen versuchen die beiden Entwickler Glen Dahlgren und Mike Verdu, dem Spieler trotz der ziemlich trockenen Story ein Schmunzeln abzugewinnen.

Gegenüber dem ersten Teil wurde ordentlich aufgerüstet: Allein 50 % mehr Festplattenplatz wird belegt und statt in drei Abschnitte ist Homeworlds jetzt in insgesamt fünf Kapitel mit vielen Einzeletappen unterteilt. Das bedeutet gleichzeitig: Mehr Puzzles, mehr Schauplätze, mehr Grafiken und nicht zuletzt mehr Text.

In das Spiel wurden viele aktuelle Themen hineingepackt: Beispielsweise dürfen Sie Gene von Insekten manipulieren und müssen sich auf einem Baum sitzend gegen zähneflitschende Dinosaurier zur Wehr setzen. Ferner untersuchen Sie seltsame Vorgänge auf einem Eisplaneten und statuen natürlich der Heechee Homeworld einen Besuch ab.

## Grafik-Schlappe

Die von anderen Legend-Produkten bekannte Benutzeroberfläche mit Verbliste, Kompaß, Text- und Grafikenster wurde auch diesmal beibehalten. Wie schon bei Eric the Unready wird gelegentlich eine kurze Animationssequenz gezeigt, damit man nicht nur endlose Beschreibungen zu sehen bekommt. Die Werbung verspricht "Spectacular Animations". Gegenfrage: Wo sind sie? Sind damit etwa die nur wenige Sekunden dauernden, ruckartigen, farbarmen und groben Grafiken gemeint, die hier und da die Augen beleidigen? Zu Beginn staunt man noch über tolle 256-Farben-Kunstwerke in "Space-Quest-

August 15, 2112. San Francisco. While the UN deliberates and the rest of the world races close to the edge of panic, you ignore the hysteria and continue to enjoy your early retirement from the life of a Gateway prospector.



**Pohls zweiter Streich ist nicht ganz so gelungen.**

IV"-Qualität, aber je weiter man sich vorarbeitet, desto weniger wird geboten.

## Eine harte Nuß

Wenn Sie bislang Ihren Adventure-Bedarf bei der Konkurrenz (LucasArts, Sierra, Westwood) gedeckt haben und der Meinung sind, reif genug für das "Profi-Lager" von Legend zu sein, sollten Sie sich das lieber noch einmal gut überlegen. Sie bekommen mit Homeworlds ein Programm, bei dem ein Normalsterblicher (das heißt, bei Ihnen zuhause hängt nicht das "First Certificate in Oxford English" über dem Schreibtisch) vermutlich schon nach ei-

ner Stunde entnervt aufgeben wird.

Die Puzzles sind zwar (im nachhinein betrachtet) eigentlich immer recht logisch aufgebaut, aber ein Larry- oder Monkey Island-Spieler mit Schulenglisch-Kenntnissen wird bald mit fliegenden Fahnen zu seinen Lieblingen zurückkehren. Außerdem ist es doch recht langweilig, mit einem guten (!) Wörterbuch und dem Hint Book bewaffnet, tippend und klickend eines der zur Zeit anspruchsvollsten Adventures zu "lösen".

Petra Maureröder ■

## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
Super VGA-Grafik in 256 Farben.

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 90,-

**HERSTELLER**  
Legend Entertainment

## RANKING

### Adventure



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal



# STRECKEN WETTSTREIFEN

## STEEL EMPIRE

Probleme beim Treffen der kleineren Roboter mit Raketen? Mit der Kombination der Taste zum Waffenwechseln und der Steuertaste (Cursor) lassen sich die Formationen der Langstreckenraketen ändern. Schon einmal mit einem einzigen Mercury eine schwere Befestigungsanlage zerstört? Man braucht nur einen schnellen Cyborg (ein Achilles ist am besten) und einen dichten Nadelwald. Man pirscht sich jetzt am Rand des Spielfeldes entlang, bis man die Rückseite der Verteidigungsanlage erreicht hat. Mit ein wenig Glück ist man jeder Rakete entgangen. Nun schleicht man sich von hinten an die Hauptstadt heran und zerstört diese. Wahrscheinlich kann man auch noch ein paar feindliche Cyborgs zerstören. Man stellt sich außerhalb der Verteidigungsmauern direkt hinter einen Roboter und versucht nun, die Raketen seiner eigenen Verteidigungsanlage auf ihn zu lenken. Mit Keyinit kann man die Tastensteuerung verstellen.

Sascha Herrmann

## MIGHT AND MAGIC - DARK-SIDE OF XEEN

Wer sich bei Might And Magic 5 mit unlauteren Mitteln durch die Spielewelt schlagen will, sollte zunächst einmal ein neues Spiel beginnen und dann sofort abspeichern. Mit einem Disketten-Editor wird dann der neu entstandene Spielstand geöffnet und folgenden Werte auf "ff" geändert.

```
0990: 11, 0d
09a0: 0d, 13, 10, 0f, 0c
0ac0: 07, 07, 07, 07, 07, 07
0ad0: 0c, 02
0af0: 0c
0b00: 0a, 14, 10, 0e, 0d, 0e
0c20: 07, 07
11e0: 08, 14, 0d, 11
11f0: 0e, 0f, 0f
```

```
1300: 00, 00
1310: 00, 00, 05, 05
1320: 05, 09
18d0: 0e, 0c, 0e, 11, 0f, 12, 11
19f0: 05, 05, 05, 14, 05
1a00: 00
1a10: 0a, 00
1cf0: 0f, 0f, 0f, 10
1d00: 0f, 0c, 0a
1e10: 02, 02
1e20: 02, 02, 02, 14
1e30: 0c, 02
2280: 13, 0a, 08, 13, 10, 10, 0e
23c0: 10, 00
```

Die Eigenschaftswerte jeder Person der Standard Party sind nun auf fast unschlagbare 255 gesetzt - einer lockerleichten Lösung des Spiels steht also nichts mehr im Wege.

Thomas M. Fuchs

## X-WING

Hier ein paar Tips für alle Raumpiloten, die bei X-Wing nicht weiterkommen. Man nimmt einen Diskeditor und verändert damit die Datei "Name.Plr". Um den Rang seines Piloten zu ändern, gibt man bei "A" folgendes ein:

```
00h - Flight Cadet
01h - Flight Officer
02h - Lieutenant
03h - Captain
04h - Commander
05h - General
```

Bei "B" kann man seine Punktzahl editieren

Bei "C" wird der Erfahrungsgrad von Rookie bis Top Ace verändert, wobei "fff" die höchste Stufe einnimmt.

Bei "D" kann man sich alle Training-Badges verschaffen, in der Reihenfolge X-Wing, Y-Wing und A-Wing (von "00h" bis "08h")

```
0000: 00 00 00 aa bb bb 00
cc cc 00 00 00 00 00 00
0080: 00 00 00 00 00 00 dd
dd dd 00 00 00 00 00 00
```

Martin Bundnagel

## SYNDICATE

Bei dem erst kürzlich erschienenen Top-Game Syndicate kommt man mit diesem Trick zu \$90.000.000 und man hat vor der ersten Mission die Wahl zwischen allen Körperteilen. Dazu muß man im Menü auf das Feld "Spiel neu starten" gehen und dieses betätigen. Danach geht man auf das Feld "Spiel laden/sichern" und wählt es an. Jetzt bemerkt man auch den einzigen Haken an diesem Trick: Er funktioniert nur dann, wenn die erste Speicherstelle frei ist. Erfüllt man diese Bedingung, so kann man jetzt diese (und nur diese) Speicherstelle laden und die Missionen beginnen. Nun hat man alle oben genannten Vorteile auf seiner Seite und kann das Spiel ruhig angehen lassen. Ein Tip für alle, bei denen die erste Speicherstelle schon besetzt ist: Einfach die Save-Datei löschen und der Cheat sollte funktionieren.

Jan Preissler

## KOMPLETTLÖSUNG WORLD OF XEEN

Nachdem man beide Intros (Dark Side of Xeen und Clouds of Xeen) gesehen hat, startet man das Spiel erneut und geht zum Pharaon. Dort bekommt man folgende Aufträge damit Prinz Roland und Königin Kalindra heiraten können und die Welt vereinigt werden kann:

- Die vier Schläfer wecken (Wolkenweg an den Ecken die Wörter Erde, Wasser, Luft, Feuer eingeben, die Ebenen durchsuchen und die Schläfer wecken).
- Die vier Maschinen in den Ecken der anderen Welt aktivieren (Clouds of Xeen, Zauber-Sprung verwenden).
- Prinz Roland befreien
- Den Weg über den Dunklen Turm finden.

Um Prinz Roland zu befreien müßt ihr erst die Silberne ID Card bekommen. Ihr findet sie im Drachenturm auf der Wolkenebene. Das Wort an der



# TIPS & TRICKS

Statue lautet "Unendlichkeit". Ansonsten muß man nur einige Drachen töten, was zu dem Zeitpunkt kein Problem mehr sein dürfte. Außerdem findet man einige Hinweise sowie Gold und Gems. Im Dungeon von Alamar kommt man mit der ID Card einen Raum weiter, wo man den Schlüssel für den Dunklen Turm findet sowie einen Schädel, der die Goldene ID Card verlangt. In den einzelnen Ebenen des Dunklen Turms müssen die Gongs geschlagen werden, um in die nächste Ebene zu gelangen. Nachdem man alle Golems besiegt hat und sich in Ebene 4 befindet, löst man das Rätsel, indem man auf jeder Ebene eine Großansicht der

Karte vornimmt (zum Vorschein kommen die Zahlen, die man multiplizieren muß). Ergebnis = 120. Aus dem Glaskasten bekommt man die goldene ID Card, mit der man im Alamar Dungeon einen Raum weiterkommt und Prinz Roland befreit. Mit dem Amulett macht man sich auf den Weg zur Südlichen Sphinx. In der Sphinx (Clouds of Xeen) erkundet man die einzelnen Ebenen und findet auf Ebene 1 einige Tränke und Mumien. In zwei Räumen liegen einige größere Schätze herum. Achtung, nur ein Schatz ist greifbar. Also vorher abspeichern. Die beiden Kerzen sind Finten, auch wenn man ihnen Geld gibt, nutzt es einem sehr we-

nig. Man muß sich leider durch die schwingenden Beile hindurchmogeln (am besten mit Schlafen und Zaubersprung). Ist man hindurch, begibt man sich auf Ebene 2, wo man verflucht ankommt und weggestoßen wird. Dieser Tatsache kann man vorbeugen, indem man abspeichert und die Platten im kleinen Raum vorher genau untersucht. Die verfluchten überspringt man dann nach dem Laden des eben abgespeicherten Spielstandes. Der Name der Sphinx lautet Picard2. In Ebene 2 angekommen, begibt man sich zum zweiten Thron und bekommt von Picard im Tausch gegen das "kleine Etwas" die Melodie des Öffnens. Mit der

Melodie begeben wir uns wieder in den Dunklen Turm zur Ebene 4 und brechen das Siegel. Danach nur noch dem Wolkenweg folgen (Rasten und Zaubern nicht vergessen) und zur Pyramide springen. Viel Spaß beim Ansehen des endgültigen Intros.

Für alle, die im Dungeon des Todes das Kreuzworträtsel noch nicht gelöst haben, im folgenden auch dafür die Lösung. In der Ebene danach den letzten Schrein nicht zerstören, da sonst der Dungeon einstürzt. An den anderen Schreinen bekommt man nochmal Erfahrungspunkte.

## Abschnitt 5

### WAAGRECHT

1	Stab des Königs	= Zepter
2	Transportzauber	= Teleport
3	Bewegungszauber	= Zeit verzerren
4	Herrscher	= König
5	Graf Giftzahn	= Vampir
6	Gefangene Königin	= Kalindra
7	Zauberei	= Magie
8	Ansammlung von Häusern	= Stadt
9	Zauber gegen Schwäche	= Erfrischen
10	Vorhersager	= Prophet
11	Wüstenechse	= Iguana
12	Irrtum	= Fehler
13	Aus seinem Raumschiff befreit	= Corak
14	Ätzende Flüssigkeit	= Säure
15	Ort des Kampfes	= Arena
16	Bogen-Schießer	= Schütze
17	Verlor das heilige Elfenbuch	= Tito
18	Zauberin	= Magierin
19	Zauber gegen Tod	= Wiederbeleben
20	Mann, der Wälder bevorzugt	= Waldläufer
21	Schloß in der Verbotenen Zone	= Alamar
22	Gegenteil von Böse	= Gut
23	Paßwort von Schloß Basenji	= Der Wolf
24	Stadt der Untoten	= Necropolis
25	Tiermund	= Schnauze
26	Gegenteil von Weiß	= Schwarz
27	Zweihänder-Schwert	= Flamberge
28	Spruch	= Zauber
29	Name der Welt	= Xeen
30	Name des Urbaumes	= Rinde
31	Greifvogel	= Geier
32	Wertvolles Metall	= Gold
33	Geschwindigkeit	= Tempo
34	Märchen mit personifizierten Tieren	= Fabel
35	Jemand, der Fische fängt	= Fischer
36	Spruch der Wahrnehmung	= Hellsehen
37	Speer mit 3 Spitzen	= Dreizack
38	Grunzendes Tier	= Schwein
39	Knochengerst	= Skelett
40	Stadt der Magier	= Sandstadt
41	Kraftquelle	= Energie

### SENKRECHT

42	Kalindras Titel	= Königin
43	Großes Echtenmonster	= Drache
44	Ellingers Turm steht dort	= Schloßblick
45	Stadt der Geister	= Wintertod
46	Teil vom Kleid des Vogels	= Feder
47	Man braucht ein Amulett, um hineinzugelangen	= Sphinx
48	Brutales Tier	= Bestie
49	Stärke	= Kraft
50	Gegenteil von Gesund	= Krank
51	Auszubildender	= Lehrling
52	Einer, der stiehlt	= Dieb
53	Priester und Magier	= Druide
54	Hat 8 Arme	= Oktopus
55	Ist mit Spinnen verwandt	= Arachnoid
56	Zauberer	= Magier
57	Halb Löwe, halb Adler	= Greif
58	Käfer und Biene	= Insekt
59	Wand	= Mauer
60	Furcht	= Angst
61	Präzision	= Genauigkeit
62	Name des Throns	= Falista
63	Gespens	= Geist
64	Burg	= Schloß
65	Hügelkletterer	= Bergsteiger
66	Wasserreptil	= Alligator
67	Untergrundverlies	= Dungeon
68	Große Maus	= Ratte
69	Kleiner Mensch	= Zwerg
70	Gegenstück zu Wasser	= Feuer
71	Gegenstück zu Feuer	= Wasser
72	Sehr dummes Monster (Humanoid)	= Oger
73	Eingewickelter Toter	= Mumie
74	Nicht lebendig, aber auch nicht tot	= Untoter
75	Gegenstück zu Mann	= Frau
76	Transportmittel in Xeen	= Spiegel
77	Gegenteil zu oben	= Unten
78	Primitive brutale Person	= Barbar
79	Geflügeltes Pferd	= Pegasus
80	Königliche Kopfbedeckung	= Krone
81	Initialen des Autors des Spieles	= JVC



82	Knast	= Gefängnis
83	Rundes Ding	= Kugel
84	Kartenmacher	= Kartograf
85	Unterirdischer Abwasser-Gang	= Kanal
86	Gegenteil zu Leben	= Tod
87	Halb Mann, halb Stier	= Minotaur
88	Gegenteil zu Dunkel	= Hell
89	Feuer, Wasser, Luft, Erde	= Elemente

THORSTEN VAHLE

## Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebeissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag  
PC Games  
Kennwort: Secret Whisper  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg

## Komplettlösung Teil 2 BETRAYAL AT KRONDOR

James, Locklear und Patrus helfen Duke Martin und Baron Gabot, eine Verteidigung gegen den Angriff der "moredhel" Verräter auf Northwarden aufzubauen. Zuerst spricht man mit den beiden Adligen. B.G. hält sich in der Stadt auf, D.M. lungert südlich der Stadt herum. Die drei Kisten, von denen Duke Martin gesprochen hat, sind in der Hügellandschaft im Nordwesten der Stadt versteckt. Die Paßwörter lauten "onion", "outside" und "door". Das einzig wirksame Gift, das auch ganz in der Nähe erworben werden kann, ist "coltari". Hat man das Essen vergiftet, legt man es zurück in die Kisten. Dann sucht man Tamney the

Minstrel in einer Scheune nahe der Stadt Dencamp auf. Das Öffnen der Tore erfordert mindestens 30 Stärkepunkte. Hat diese keiner, kauft man sich "Fadamor's Formula". Die "Steine", nach denen Tamney gefragt hat, sind in einem Keller, östlich von Dencamp. Es gibt zwei Seitenwege, die dort hinführen. Die Truhe mit den Steinen steht im Norden des Kellers... Tamneys Diamanten sollten dem Höchstbietenden verkauft werden. Mit dem Geld bezahlt man die Goblins, die den Paß zu den Northlands bewachen. Als nächstes müssen die Helden die Kriegsschauplätze in ihren Besitz bringen, das heißt, sie müssen sie Captain Kroldech stehlen. Er lebt in Raglam

in einem der Häuser. Man geht zum Pionier (engineer), der im Haus neben der Taverne wohnt. Er verrät einem nur, wo der fehlende Teil des Katapults ist, wenn Patrus schlechter Laute spielt als er selbst. Der sicherste Weg ist, Patrus einfach abzufüllen, so daß seine "barding skill" ins Bodenlose sinkt. Nun holt man sich das Teil (Vorsicht Falle!) und macht das Katapult schußbereit, bringt es nach Raglam zu Kroldechs Haus und beschießt dieses. Dann holt man sich schnell die Kriegspläne und bringt sie zu Duke Martin. Zum Dank trägt dieser Euch eine neue Mission auf: man soll sechs "moredhel" Zauberer finden und töten. Sie halten sich bei einem Haus im Südosten von Dencamp auf, das südlich der Hauptstraße liegt. Für den Kampf werden die Helden wahrscheinlich mehrere Anläufe brauchen, da die Zauberer ziemlich mächtig sind. Vor dem Kampf sollte jeder Charakter mit Stärkungsmitteln vollkommen geheilt werden. Auch alle möglichen "Steigerungsmittel" für Waffen oder Rüstungen sollten verbraucht werden. Stehen die Helden neben den Zauberern, können diese keine Sprüche benutzen. Nach dem Kampf ist der fünfte Abschnitt beendet.

### Abschnitt 6

Owyn und Gorath machen sich auf die Suche nach Pug und Gamina. Der einzige Anhaltspunkt ist eine versteckte Nachricht, die in die Wand

von Pugs Zimmer in Krondor eingebrannt ist: The Book of Macros. Man geht zurück in die Kanalisation unter Krondor. Dort trifft man in der Südostecke auf Katt. Sie fragt nach dem "Idol of Lasur", das im zweiten Level zu finden ist. Falle! Wieder im Freien, sollte man sich auf einige Kämpfe gefaßt machen, da man in der Umgebung von Malac's Cross auf einige "Phantian serpent priests" treffen kann. Für den Kampf gilt dasselbe wie für Abschnitt 5 unten. Dort trifft man Abbot Graves, der die Helden beauftragt, Mitchell Waylander zu finden. Also geht man zu Sloop, dessen Haus ganz in der Nähe des Ladens steht; von ihm bekommt man eine Notiz, die zu Abbot zurückgebracht werden muß... Der Schlüssel zu Stellans Haus in Eggley befindet sich am Leib des Toten außerhalb von Krondor. Man nimmt ihn an sich und geht nach Eggley und holt sich dort aus Stellans Haus die Karte, auf der der Geheimeingang zur Bibliothek in Sarth eingezeichnet ist. Sarth kann nur durch die unterirdischen Höhlen betreten werden. Hat man die Treppen zur Bücherei gefunden, sollten die Regale sorgfältig nach den gesuchten Informationen durchsucht werden. Folglich muß man als nächstes "Elvandar forest" aufsuchen. Der einzige Eingang führt durch die Minen des Mac Mordain Cadal, südlich von Lamut. Innerhalb des Elvandar Forest, im Nordosten des kleinen abge-

## Soft & Hardware

Uhlmann & Eisermann GbR  
Dreilindenstr. 17, 04177 Leipzig  
Tel. & Fax: 03 41/4 78 77 81

	PC	Amiga		
Syndicate	DV 82,00 DM	64,00 DM	CD - Rom's ab	9,90 DM
Burntime	DV 82,00 DM	72,00 DM	- Top 101 (Shareware 1993)	19,90 DM
Dune 2	DV 61,00 DM	55,00 DM	- Game Power	69,00 DM
Pirates Gold	DV 94,00 DM	-	- VGA Spectrum I	29,00 DM
Day of Tentacle	DV 89,00 DM	-	- Sound's for Windows	29,00 DM
Freddy Pharkas	DV 68,00 DM	-	- Hot Stuff II	39,00 DM
The Last Vikings	DV 79,00 DM	67,00 DM	- Master Boomer	99,00 DM
Lands of Lore	DV 70,00 DM	-	(Adlib-u.Soundblaster kompatibel Soundkarte)	
Aces over Europe	DV 79,00 DM	-	- Panasonic Disable - Speed CD-Rom LW	499,00 DM
Lothar Matthäus	DV 68,00 DM	61,00 DM	(multisessionfähig)	
			- Stereo Boxen (2x2 Watt) für alle Soundkarten	19,00 DM

Weitere Hard- u. Software auf Anfrage, eine Preisliste schicken wir Ihnen gerne zu. Bitte System angeben.

Ladenverkauf: Montag - Freitag 10.00 - 18.00 Uhr  
Samstag 10.00 - 14.00 Uhr

Versand: Nachnahme 9,- DM (zzgl. Zahlkartengebühr) \* Vorkasse (Scheck) 6,- DM \*  
Ladenpreise können variieren \* Es gelten unsere AGB \* Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.



trennten Gebietes, residiert zur Zeit Prinz Calin. Er kann einem den Weg durch den Wald zeigen. Auf der Suche nach Thomas kämpft man sich entweder den Weg zum nordöstlichen Gebiet des Waldes frei oder man geht durch die "Ancient Ruins". Sie liegen weiter im Westen, nördlich des Flusses. Den benötigten Schlüssel bekommt man von Prinz Calin.

### Abschnitt 7

James, Locklear und Patrus sollen die "Rift Machine" im Dinwood-Wald aufspüren und sie mit Hilfe eines magischen Gegenstandes zerstören.

Dazu geht man in südöstlicher Richtung und trifft Duke Martin und Obkahr, die wertvolle Ratsschlüsse geben.

Ganz im Nordwesten des Waldes gibt es eine "moredhel" Truhe, für die das Paßwort "snowflake" lautet. Das in Erfahrung gebrachte Paßwort gilt für die von den Goblins bewachte Brücke. Ist die Brücke überquert, sucht man nach Moreaulf, und zwar östlich am Fluß entlang.

Die zu findende Truhe steht in der Südwestecke in einem Canyon. Sie läßt sich mit dem Wort "victory" öffnen. Danach geht man nach Norden, zum schwerbewachten Squire Philipp. Nun sollte man alles Nötige haben.

Die "Rift Machine" befindet sich ziemlich in der Mitte des Waldes auf einer von Flüssen und Gebirgen abgeschnittenen Halbinsel. Eines der Gebirge ist eine von Magiern erzeugte Illusion. Dort steht die "Rift Machine".

Äußerst schwierig ist der Kampf mit den Bewachern. Sehr wirksam ist ein magischer Gegenstand namens "Rorics Seal", der "Mind Melt"-Zaubersprüche bewirkt.

### Abschnitt 8

Abschnitt 8 spielt in einer feindlichen, seltsamen anderen Welt. Hier suchen Owyn und Gorath nach Pug und Gamina. Magie kann nicht wie gewohnt benutzt werden. Zuerst muß Owyn einen Kristallstab

(crystal staff) finden - im Nordosten der Insel, in einem der Gebäude - und, um den Stab benutzen zu können, eines der kristallinen Gewächse im Freien.

Versucht, die Marmorsäulen im Norden anzuklicken. Danach holt man sich den "Cup of Rlln Skrr" aus einem von Panth-Tiandns schwerbewachtem Haus in der Südostecke der Insel.

Ganz in der Nähe ist auch der Zauberspruch "Strength Drain" zu finden, der unbedingt benötigt wird. Hat man ihn gefunden, bringt man den "Cup of Rlln Skrr" zurück zur Säule, klickt sie an und wird zu Pug teleportiert, die man schnell befreit. Jetzt kann man auch das Gebiet in der Südwestecke durchqueren, ohne verletzt zu werden. Gamina wird in einem Käfig in unterirdischen Höhlen gefangengehalten. Die Wind Elementals können nur durch "Strength Drain" besiegt werden, und zwar sollten immer zwei Sprüche auf einmal auf ein Monster kommen.

### Abschnitt 9

Owyn, Gorath und Pug müssen verhindern, daß Makala "Lifestone" erreicht. Dazu töten sie die sechs Zauberer aus Kewan. Außerdem nehmen sie den Schlüssel "ward of ralen-sheb" vom Körper des Goblins im ersten Raum weg.

Das "Oracle of Aal" befindet sich im Nordosten der Höhlen, ebenso der Eingang zum 2. Level, wo man auf die sechs Magier trifft, die sich dort irgendwo aufhalten. Sie sind schwer bewacht....

Das war's!!

Niels Köhrer

### PRINCE OF PERSIA 2

Hier ein paar Tips für die Prince 2-Spieler, die an den Rätseln des Spieles scheitern.

Wenn man das Spiel starten möchte, gibt man "PRINCE YIPPEEYAHOO" ein. Danach hat der Prinz eine Menge interessanter Fähigkeiten bekommen:

Extra-Leben	SHIFT+T
Leben verlieren	SHIFT+K
Langsam fallen	SHIFT+W
Screen umdrehen	SHIFT+I
Screen verdunkeln	SHIFT+B
Schattenmensch	SHIFT+S
nächster Level	ALT+N
Feinde töten	K
mehr Zeit erhalten	+
Zeit verringern	-

Jetzt noch ein paar kleine Tips und Tricks für die Spieler, die das Spiel lieber ehrlich durchspielen möchten.

Level 2 - Um die Höhle zu öffnen, darf man die Steinplatte mit dem Symbol nicht berühren. Ihr müßt also versuchen alle anderen Platten zu versenken.

Level 5 - Um mit dem Teppich fliegen zu können, muß man erst an einem nicht verwundbaren Gerippe vorbei. Um es zu besiegen, muß man kurz in das Bild hineingehen und dieses dann sofort wieder verlassen. War man in dem Bild, so wird eine andere Hintergrundmusik beginnen. Man geht jetzt tiefer in das Bild hinein und wartet, bis die Musik wieder verstummt. Dann kann man die Tür öffnen, die sich hinter dem Gerippe befindet. Nun muß man vorsichtig versuchen, durch die offene Tür zu gelangen.

Letzter Level: Im letzten Level befindet man sich auf einem Schachbrett. Jetzt muß man mit dem Zauberer kämpfen. Zuerst geht man nach rechts und tötet die Scheinbilder des Magiers. Dann geht man nach oben und anschließend nach rechts. Hier stellt man sich genau neben

den Zauberer und zieht das Schwert. Er bekommt es an den Kopf und fällt um. Jetzt verwandelt man sich in einen Schattenmensch und bringt ihn durch das Betätigen der Taste "STRG" um die Ecke.

Florian Reinholz  
und Marko Wolf

### WAR IN THE GULF

Man tippt am Spielstand-Screen statt des eigenen Namens "Let Me Cheat" ein und klickt anschließend den Reset-Button - als Zeichen, daß der Cheat nun aktiviert ist, sinkt die Zahl neben Losses um eins. Nun steht die komplette Landkarte als Missionsgebiet zur Verfügung und außerdem bewirkt das gleichzeitige Drücken der Tasten ALT und "W", daß man jede Schlacht sofort gewinnt.

Jakob Neher

### SYNDICATE

Bei diesem Spiel gibt es einen sehr interessanten Schummel-Modus. Man erreicht mit dem Firmennamen verblüffende Effekte: "Nuk Them" läßt den Spieler alle Missionen auswählen und "Rob A Bank" bringt irrsinnig viel Geld. "To The Top" bringt eine Menge Geld, man kann alle Missionen auswählen und die Forschungsabteilung hat schon alle Waffen entwickelt.

Jan Kamp



## DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

- 1 (1) Syndicate**  
Electronic Arts/3.Monat
- 2 (3) X-Wing**  
Lucas Arts/7.Monat
- 3 (4) Pinball Dreams**  
21st Century/2.Monat
- 4 (2) Strike Commander**  
Origin/5. Monat
- 5 (8) Maniac Mansion 2**  
Lucas Arts/2.Monat
- 6 (-) Prince Of Persia 2**  
Broderbund/1.Monat
- 7 (5) Eishockey Manager**  
Software 2000/4.Monat
- 8 (-) Tornado**  
Digital Integration/1.Monat
- 9 (9) Lemmings 2**  
Psygnosis/6.Monat
- 10 (6) Comanche Global Chall.**  
Nova Logic/5.Monat

## CD-ROM

- |                                |                      |
|--------------------------------|----------------------|
| <b>1 (2) The 7th Guest</b>     | Virgin Games/5.Monat |
| <b>2 (1) Maniac Mansion 2</b>  | Lucas Arts/2.Monat   |
| <b>3 (3) Der Patrizier</b>     | Ascon/5.Monat        |
| <b>4 (10) Dune</b>             | Virgin Games/2.Monat |
| <b>5 (7) King's Quest</b>      | Sierra/2.Monat       |
| <b>6 (9) Wing Commander</b>    | Origin/5. Monat      |
| <b>7 (4) Battle Chess</b>      | Interplay/5.Monat    |
| <b>8 (5) Sherlock Holmes 2</b> | Mindscape/5.Monat    |
| <b>9 (6) Monkey Island</b>     | Lucas Arts/5.Monat   |
| <b>10 (8) SWOTL</b>            | Lucas Arts/5.Monats  |

## Die PC Games Coverdisk 11/93

### So geht's...

Die spielbare Vollversion von **Energie Manager** befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um **Energie Manager** spielen zu können, muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

#### Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit  
**b: (+Entertaste)**  
oder **a: (+Entertaste)**  
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit  
**install (+Entertaste)**.
4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **EMANAGER** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend gelangen Sie zurück zum **DOS** und gleichzeitig in den Installationspfad. Gestartet wird das Spiel, indem Sie im Verzeichnis **EMANAGER** das File **START (+Entertaste)** aufrufen.

#### Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

#### Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 11/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

**COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG**  
**- Reklamation PC Games -**  
**90327 Nürnberg**

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort: \_\_\_\_\_

Fehlerbeschreibung: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Rausser Computer Advertising GmbH

# Energie-Manager

**G**espielt wird jeweils immer für ein Quartal, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Spielerpositionen, die nicht besetzt sind, werden vom Computer übernommen. Für den Aufbau und die Investitionen steht jedem Mitspieler zunächst ein begrenztes Budget zur Verfügung, das sich aber im weiteren Spielverlauf durch Ausgaben und Einnahmen ständig verändert. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Energiesparpreise zu sammeln, die von den einzelnen Städten jährlich an den energiebewußtesten Restaurantbesitzer verliehen werden. Sieger des Spiels ist, wer als erster 20 Energiesparpreise in mindestens fünf verschiedenen Städten erhalten hat.

Um die Wirtschaftssimulation realistisch zu gestalten, sind viele verschiedene Maßnahmen unter energiesparerischen Gesichtspunkten zu ergreifen, was zu einem Wettbewerb zwischen den einzelnen Spielern führt und den eigentlichen Reiz des Spiels ausmacht.

## Voreinstellungen:

Bevor es richtig losgeht, muß jeder einzelne Spieler seine Restaurantart (Italienisch, Asiatisch usw.) sowie den Namen des Restaurants und dessen Logo (Firmenzeichen) festlegen. Anschließend muß der Spieler den Hauptsitz seines Unternehmens bestimmen. Hierbei kann er eine von neun deutschen Städten auswählen.

## Grundstücke:

Um ein Restaurant eröffnen zu können, braucht man natürlich erstmal ein Grundstück. Man kann aus fünf verschiedenen Größen und unterschiedlichen

Standorten wählen, wobei jeder Spieler den Kosten-Nutzen-Faktor für sich abwägen muß, denn eine zentrale Lage wirkt sich umsatzsteigernd aus, ist dafür aber auch um so teurer.

## Architekturbüro:

Auf dem erworbenen Grundstück kann nun also ein Restaurant gebaut werden, wofür den Spielern vier verschiedene Größen zur Auswahl stehen. Zusätzlich werden den Bauherren umweltbewußte und energiesparende Bauweisen angeboten, die wie in der Realität teurer sind, sich aber nach einiger Zeit gewinnbringend auswirken.

Die Entwicklung seiner Umsätze kann jeder Spieler anhand der Quartalsabrechnungen und der Aufschlüsselung verfolgen.

## Einrichtungshaus:

Steht nun das Restaurant, muß die entsprechende Einrichtung erstanden werden, wobei ebenfalls Vorausdenken vom Spieler gefordert wird. Je nach Größe und Art des Restaurants werden verschiedene Mengen von Einrichtungsgegenständen benötigt, deren technische Daten teilweise amüsant, aber auch realitätsnah auf dem Bildschirm dargestellt werden, damit der Spieler die Möglichkeit hat, die einzelnen Produkte zu vergleichen.

## Arbeitsamt:

Jetzt fehlt nur noch das Personal, bevor das Restaurant endlich eröffnet werden kann. Beim Arbeitsamt findet man die benötigten Arbeitskräfte wie Köche, Kellner usw., wobei

**Bei diesem Spiel können sich bis zu vier Spieler mit viel Spaß und Vergnügen anhand einer Wirtschaftssimulation mit dem Thema "Energiesparen" auseinandersetzen. Jeder Spieler soll während mehrerer Spieldurchläufe versuchen, eine florierende und umweltbewußt geführte Restaurantkette in Deutschland aufzubauen.**

natürlich nicht immer auf Anhieb die gewünschte Art und Qualität zur Verfügung stehen. Hierbei ist ebenfalls die Anzahl der Beschäftigten von Größe und Art des Restaurants abhängig.

## Fahrzeuge:

Bei der Einstellung der Mitarbeiter sollten auch die Kunden berücksichtigt werden, die das Essen lieber ins Haus geliefert bekommen. Diese Mitarbeiter benötigen dann natürlich auch ein entsprechendes Fahrzeug, das unter vier verschiedenen Typen und Umweltverträglichkeiten ausgesucht werden kann. Es kann schon einmal vorkommen, daß ein Fahrer ausfällt. Dann muß man eben selbst einspringen. Dargestellt wird diese Situation in einer interaktiven Fahrsequenz, wobei der Spieler die beste Route selbst festlegen muß und anschließend versuchen sollte, so ökonomisch wie möglich zu fahren.

## Werbeagentur:

Zusätzlich zu diesen Maßnahmen kann man eine Werbeagentur aufsuchen, um sein Restaurant durch gezielte Werbung in den Medien bekannt zu machen und gleichzeitig mehr Kunden zu gewinnen.

Außerdem hat man die Möglichkeit, durch Unterstützung von Umweltkampagnen sein Image aufzubessern. Die Höhe des Werbebudgets kann jeder Spieler selbst festlegen. Diese Komponente stellt gegenüber anderen Wirtschaftssimulationsspielen eine entscheidende Neuerung dar und wirkt sich in diesem Spiel durch die erhöhte Wirklichkeitsnähe motivationssteigernd aus.

## Bank & Börse:

In der Bank kann jeder Spieler seinen Kontostand überprüfen und ihn in der Börse durch Aktienspekulation sogar noch erhöhen. Jeder Spieler besitzt Aktien seines Unternehmens und kann somit Anteile verkaufen oder Anteile finanzschwacher Mitspieler aufkaufen, womit diese enteignet und aus dem Spiel geworfen werden.

## Bahnhof:

Ist ein Spieler an einem Standort erfolgreich und erzielt laufend Gewinne, so kann er sein Geld auch in neue Filialen in anderen Städten investieren. Der Bahnhof ist die Verbindungsmöglichkeit von einer Stadt zur anderen.



# Leserbefragung

## PC Games '93

in Zusammenarbeit mit Rauser Computer Advertising

Für Ihre Mühen im Rahmen dieser Leserbefragung sollen Sie natürlich angemessen entlohnt werden. Aus

diesem Grund verlosen wir zusammen mit Rauser Computer Advertising unter allen Einsendern:



### Ein 3DO-Videospiele-Packet:

- ein 3DO-Videospiel
- ein Farbfernseher
- drei Spiele

Machen Sie mit, es lohnt sich.  
Füllen Sie die vier folgenden  
Seiten am besten heute noch aus  
und schicken Sie diese an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion: PC Games  
Kennwort: Leserbefragung  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg



#### 1. Ihr Geschlecht

- ☒ männlich  
☐ weiblich

#### 2. Ihr Alter

- ☒ bis 15 Jahre  
☐ 15 bis 17 Jahre  
☐ 18 bis 20 Jahre  
☐ 21 bis 25 Jahre  
☐ 26 bis 30 Jahre  
☐ 31 Jahre und älter

#### 3. Ihre Tätigkeit

- ☐ Grundschule  
☐ Hauptschule  
☐ Realschule  
☒ Gymnasium  
☐ Auszubildender

#### 4. Mit welcher

- ☐ Ersatz-, Wehrdienst  
☐ Student  
☐ berufstätig  
☐ Beruf: \_\_\_\_\_

#### 4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes?

5

#### 5. Wenn Sie die aktuelle PC Games- Ausgabe bewerten, welche Schulnote erhält sie?

2

#### 6. Seit wann lesen Sie PC Games?

Ausgabe 10 / 92

#### 7. Was finden Sie an PC Games gut?

portables

#### 8. Was finden Sie an PC Games weniger gut?

CD-ROM

#### 9. Welche Rubriken lesen Sie in PC Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- ☒ News

- ☒ Reviews  
☒ Previews  
☒ Tips & Tricks  
☒ Leserbrief  
☐ CD-ROM  
☐ Hardware  
☒ Specials

#### 10. Welche Themen vermissen Sie in PC Games?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# LESERBEFRAGUNG

## 11. PC Games halten Sie im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen):

sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	abwechslungsreich
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	aktuell
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kompetent
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	hilfreich
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	informativ
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kritisch
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	preisgerecht
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	sachlich
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tendenzen aufzeigend
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	übersichtlich
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	verständlich
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	optisch ansprechend

## 12. Wieviele Seiten der PC Games lesen Sie?

- ☐ etwa die Hälfte  
☒ etwa drei Viertel  
☐ alle/fast alle

## 13. Wie lange lesen Sie PC Games?

- ☐ bis 1h  
☐ bis 2h  
☒ bis 3h  
☐ länger als 3h

## 14. Ich sammle PC Games-Ausgaben.

- ☒ ja  
☐ nein

## 15. Wie nahe steht Ihnen PC Games? (Bitte tragen Sie eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.)

## 16. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

- ☒ ausgewogen  
☐ zu viele Anzeigen

## 17. Welche Informationen entnehmen Sie den Anzeigen in PC Games?

- ☒ Anregungen für Kaufentscheidungen  
☐ Hinweise auf Serviceleistung  
☒ Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften  
☒ Preise  
☐ keine  
☐ andere, nämlich

## 18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen):

stark	teilweise	gar nicht	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC Games-Artikel
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Produktanzeigen
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Demosoftware
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Messebesuche
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mund-zu-Mund-Propaganda
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Preis
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Qualität
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Service
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	anderes, nämlich

## 19. Welche anderen Computer-Magazine lesen Sie regelmäßig?

- ☐ Play Time  
☐ Power Play  
☐ ASM  
☐ PC Player  
☐ PC Review  
☐ PC Joker  
☐ Computer Persönlich  
☐ Chip  
☐ CT  
☐ PC Welt  
☐ Win  
☐ Mega Fun  
☐ Video Games  
☐ PC Action  
☐ Amiga Fun  
☐ Amigo!  
☐ Magic Disk  
☐ Game On  
☐ andere, nämlich

## 20. Wo kaufen Sie PC Games?

- ☐ Zeitschriftenhandel  
☐ Supermarkt  
☐ Bahnhofsbuchhandel  
☐ andere, nämlich

## 21. Welche sonstigen Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

- ☐ TV Spielfilm  
☐ TV Movie  
☐ TV Guide  
☐ Cinema  
☐ Wiener  
☐ Tempo  
☐ Max  
☐ Kino News  
☐ Stadt-Magazine  
☐ Bravo  
☐ Pop Rocky  
☐ Popcorn  
☐ Limit  
☐ Mickey Maus  
☐ andere, nämlich

## 22. Wo spielen Sie am häufigsten?

- ☒ Zuhause  
☐ bei Freunden  
☐ Schule  
☐ Arbeit

## 23. Wie lange spielen Sie durchschnittlich in einer Woche?

- ☐ bis 1h  
☐ 1h bis 5 h  
☐ 6 h bis 10 h  
☒ mehr als 10 h

## 24. Würden Sie Ihren Computer als Ihr wichtigstes Hobby bezeichnen?

- ☒ ja  
☐ nein

## 25. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen?

- ☐ nein  
☒ ja  
 wenn ja, welche?  
☐ 386  
☐ 486  
☐ Pentium  
☐ Monitor  
☐ Nadeldrucker



- ☐ Laserdrucker
- ☒ Soundkarte
- ☐ Grafikkarte
- ☐ CD-ROM-Laufwerk
- ☐ RAM
- ☐ Maus
- ☐ Joystick
- ☐ Mega Drive
- ☐ Master System
- ☐ Game Gear
- ☐ SNES
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ andere, nämlich

**26. Welche Computer, Hardware oder Videokonsolen besitzen Sie?**

- ☐ 286
- ☒ 386
- ☐ 486
- ☐ CD-ROM-Laufwerk
- ☐ Soundkarte
- ☐ Amiga
- ☐ Atari ST
- ☐ C64
- ☐ Apple Macintosh
- ☐ Mega Drive
- ☐ Master System
- ☐ Game Gear
- ☐ SNES
- ☐ NES
- ☒ Game Boy
- ☐ andere, nämlich

Atari 2600

**27. Wie stehen Sie hochqualitativen, frei kopierbaren, durch Firmen gesponserten Computerspielen gegenüber?**

- ☐ sehr positiv
- ☒ positiv
- ☐ neutral
- ☐ negativ

**28. Stört Sie Werbung in Computerspielen?**

- ☐ Ja
- ☒ Nein

**29. Kennen Sie folgende Werbespiele?**

- | gespielt                 | davon gehört                        |               |
|--------------------------|-------------------------------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | Das Erbe      |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | BHV- Trilogie |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Sony Game     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | Snack Zone    |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Vision        |

**31. Folgende Eigenschaften können Unternehmen, die Werbe-Computerspiele herausgeben, kennzeichnen. Kreuzen Sie bitte an, was Sie für zutreffend halten. (Zutreffendes bitte ankreuzen)**

- | völlig                   | überwiegend              | weniger                  | gar nicht                |                       |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | modern                |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | aufgeschlossen        |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | sympathisch           |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | jung                  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | aufdringlich          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | übermächtig           |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | interessant           |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | weiß, was mir gefällt |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | langweilig            |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | amerikanisch          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | trendy                |

**32. Wie häufig spielen Sie folgende Arten von Computerspielen?**

- | regelmäßig               | häufig                              | selten                              | nie                      |                    |
|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Jump & Run         |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Shoot'em Up        |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | Grafik- Adventures |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | Rollenspiele       |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | Manager- Spiele    |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | Flugsimulationen   |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Autorennspiele     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Knobelspiele       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Strategiespiele    |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Sportspiele        |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | _____              |

**30. Woher beziehen Sie Ihre frei kopierbare Software? (Zutreffendes bitte ankreuzen)**

- ☐ PD-Händler
- ☐ Freundeskreis
- ☐ Computer-Club
- ☐ Cracker-Gruppe
- ☐ Mailboxen
- ☐ Channel Videodat
- ☐ Computer-Messen

**33. Wie würden Sie das beiliegende Spiel „Energie-Manager“ bewerten?**

- ☐ sehr gut
- ☐ gut
- ☐ durchschnittlich
- ☐ schlecht

**34. Wieviele Kopien werden voraussichtlich von Ihrer Diskette gemacht?**

- ☐ \_\_\_\_\_ Kopien

**35. Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/ Taschengeld?**

- ☒ bis DM 50
- ☐ DM 50 bis DM 100
- ☐ DM 100 bis DM 500
- ☐ DM 500 bis DM 1000
- ☐ DM 1000 bis DM 2000
- ☐ DM 2000 bis DM 3000
- ☐ DM 3000 bis DM 5000
- ☐ DM 5000 und mehr

**36. Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?**

- ☒ bis DM 50
- ☐ DM 50 bis DM 100
- ☐ DM 100 bis DM 150
- ☐ DM 150 und mehr

**37. Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?**

- ☐ bis DM 50
- ☐ DM 50 bis DM 100
- ☐ DM 100 bis DM 150
- ☐ DM 150 und mehr

**38. Wie beziehen Sie Ihre Software?**

- ☒ Fachhandel
- ☐ Versandhandel
- ☐ Kaufhäuser



**39. Welche sonstigen Hobbys haben Sie?**☐ \_\_\_\_\_**40. Wieviel Zeit verwenden Sie in einer Woche auf Ihre sonstigen Hobbys?**

- ☐ bis 1 h  
☐ 1 h bis 5 h  
☐ 6 h bis 10 h  
☐ mehr als 10 h

**41. Hören Sie oft Radio?**

- ☐ Ja  
☐ Nein

**42. Welche Fernsehprogramme sehen Sie am häufigsten?**

- ☐ ARD  
☐ ZDF  
☐ RTL  
☐ SAT1  
☐ PRO7  
☐ RTL2  
☐ Kabelkanal  
☐ MTV  
☐ DSF  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**43. Welche Turnschuhe besitzen Sie oder beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten zu kaufen?**

- ☐ adidas  
☐ Asics  
☐ Nike  
☐ Puma  
☐ Reebok  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**44. Welche Knabberartikel bevorzugen Sie?**

- ☐ Bahlsen Chips  
☐ Chio Chips  
☐ Funny Chips  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**45. Welche Sorte Fruchtgummis bevorzugen Sie?**

- ☐ Haribo  
☐ Katjes  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**46. Welchen Schokoriegel essen Sie am liebsten?**

- ☐ Balisto  
☐ Bounty  
☐ Banjo  
☐ Milky Way  
☐ Mars  
☐ Nuts  
☐ Snickers  
☐ Twix  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**47. Welche Eiscreme bevorzugen Sie?**

- ☐ Langnese  
☐ Schöller  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**48. Welchem Geldinstitut schenken Sie Ihr Vertrauen?**

- ☐ Commerzbank  
☐ Deutsche Bank  
☐ Dresdner Bank  
☐ Postbank  
☐ Sparkasse  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**49. Welches Modem bevorzugen Sie?**

- ☐ Benetton  
☐ Boss  
☐ Esprit  
☐ Joop  
☐ Marco Polo  
☐ Young Collections  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**50. Welches Parfüm nutzen Sie derzeit?**

- ☐ Boss  
☐ Davidoff  
☐ Joop  
☐ Lagerfeld  
☐ Lancaster

☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_☐ keines**51. In welchem Kaufhaus kaufen Sie am häufigsten ein?**

- ☐ Hertie  
☐ Horten  
☐ Karstadt  
☐ Kaufhof

**52. Welches Versandhaus bevorzugen Sie?**

- ☐ Neckermann  
☐ Otto  
☐ Quelle

**53. Welche Schokoladensorte schmeckt Ihnen am besten?**

- ☐ Milka  
☐ Ritter Sport  
☐ Sarotti  
☐ Toblerone  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**54. Welches der folgenden Getränke bevorzugen Sie?**

- ☐ Coca Cola  
☐ Coca Cola light  
☐ Fanta  
☐ Mezzo Mix  
☐ Mirinda  
☐ Pepsi Cola  
☐ Pepsi Cola light  
☐ Ponica  
☐ Sprite  
☐ Sunkist  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**55. Welches Mineralwasser bevorzugen Sie?**

- ☐ Franken Brunnen  
☐ Apollinaris  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**56. Welche Automarke bevorzugen Sie?**

- ☐ Audi  
☐ BMW  
☐ Mercedes

- ☐ Opel  
☐ Volkswagen  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

☐ fahre kein Auto**57. Welchen Reiseveranstalter ziehen Sie vor?**

- ☐ NUR  
☐ TUI  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

☐ keine**58. Welchen Hersteller von Unterhaltungselektronik bevorzugen Sie?**

- ☐ Bang & Olufsen  
☐ Blaupunkt  
☐ Grundig  
☐ JVC  
☐ Kenwood  
☐ Philips  
☐ Panasonic  
☐ Pioneer  
☐ Sony  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

**59. Welche Brauerei bevorzugen Sie?**

- ☐ Becks  
☐ Diebels  
☐ Jever  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

☐ trinke kein Bier**60. Welche Zigaretten-Marke ziehen Sie vor?**

- ☐ Camel  
☐ Marlboro  
☐ keine  
☐ andere, nämlich \_\_\_\_\_

☐ rauche nicht**61. Welches Mobiltelefon-Netz interessiert Sie?**

- ☐ C-Netz  
☐ D1  
☐ D2  
☐ interessiert mich nicht



# Informationen über das Projekt Energie- Manager

**Das Computerspiel "Energie-Manager" ist das neueste Produkt der neuformierten Reutlinger Softwareschmiede, die sich nun unter dem Namen "RAUSER Computer Advertising GmbH" präsentiert.**

Zum ersten Mal machte das Unternehmen 1991 auf sich aufmerksam, als es, unterstützt vom Bundesumweltamt, das erfolgreiche Umweltspiel "Das Erbe" auf den Markt brachte (damals noch unter dem Namen COMAD). Dieses Öko-Adventure, das nur auf dem Amiga erschien, hatte mit seinen weit über 1.000.000 Kopien die Erwartungen der Auftraggeber weit übertraffen. Dieser durchschlagende Erfolg ließ weitere große Firmen aufhorchen und dem Beispiel des Bundesumweltamtes folgen. Heute, zwei Jahre später, hat die "RAUSER Computer Advertising GmbH" in Zusammenarbeit mit dem Bundeswirtschaftsministerium und einem professionellen Programmiererteam sein zweites Computerspiel mit Lerncharakter und zugleich das bisher größte Projekt des Unternehmens fertiggestellt.

Entstanden ist das bisher aufwendigste und umfangreichste Werbecomputerspiel Deutschlands. Allein die Entwicklungszeit von einem Jahr läßt auf gewissenhafte Arbeit schließen und zugleich einiges erwarten.

Dieses Projekt verspricht, ein noch viel größerer Erfolg als "Das Erbe" zu werden, da es nicht nur auf dem Amiga erscheinen wird, sondern zusätzlich noch auf dem C 64, dem Atari ST sowie auf IBM-PC und Kompatiblen.

Diese vier Systeme sichern dem Spiel die größtmögliche Streuung und gewährleisten somit, daß die Hauptzielgruppe, die jugendlichen Computerspieler, erreicht wird. Das Bundeswirtschaftsministerium erhofft, mit diesem Spiel 3-4 Millionen Menschen anzusprechen. Die Jugendlichen und selbst die Erwachsenen, die sich eine langweilige Aufklärungsbrochure zum Thema Energiesparen von vorne bis hinten durchlesen, kann man an einer Hand abzählen.

Hier greift die Idee des neuen Projektes der RAUSER Computer Advertising GmbH. Warum sollen denn Computerspiele nicht

den gleichen Werbe- bzw. Lernerfolg wie Filme, Videos oder Zeitschriften haben können? Dieses Computerspiel zeigt, daß man komplexe Botschaften, wie in diesem Fall das Energiesparverhalten, spielerisch und mit viel Spaß übermitteln kann. Weiterhin erreicht man gerade bei diesem Thema eine höhere Effektivität mit einem Werbecomputerspiel als mit klassischer Werbung oder Aufklärung, da sich Jugendliche mit einem Computerspiel bewußt und mit Vergnügen beschäftigen. Es ist vor allem ganz wichtig, daß die Jugendlichen über einen langen Zeitraum auf positive Weise mit der Problematik konfrontiert werden.

Doch dieses Spiel ist nicht nur für Jugendliche. Es handelt sich schließlich um ein Thema, das alle angeht. Erwachsene werden ebenso wie die Jugendlichen an dieser tollen Wirtschaftssimulation ihren Spaß haben.

Genau das ist der Reiz, den ein solches Computerspiel ausmacht. Der Spieler soll es nicht zu einfach haben, denn er soll sich über einen längeren Zeitraum bewußt mit einer Sache beschäftigen und sich mit den Herausforderungen des Spiels auseinandersetzen.

Positive Auswirkungen auf die Streuung des Spiels hat besonders die Tatsache, daß es sich um ein frei kopierbares Public-Domain-Spiel handelt. Diese Vertriebsart gewährleistet eine Abgabe des Spiels zu einem Unkostenbeitrag von etwa 2-10 DM. Und dies, obwohl das Spiel der käuflichen Profi-Software (80-100 DM, der 8-15 fache Preis) in Aufbau, Spielidee und Graphik kaum nachsteht. Durch die freie Kopierbarkeit sind die Spiele zudem praktisch als Gratisgabe zu haben, was natürlich die Attraktivität gerade unter den jugendlichen Spielern, die nur begrenzt Taschengeld für ihr Hobby zur Verfügung haben, enorm steigen läßt. Hierdurch wird ebenfalls eine stärkere Identifikation mit dem Thema Energiesparen ermöglicht.

Das Bundeswirtschaftsministerium will erreichen, daß möglichst viele Menschen sich mit einem allgegenwärtigen Thema auseinandersetzen: Der Erhalt unserer natürlichen Ressourcen und die Sicherung der gemeinsamen Zukunft. Viel Spaß beim Spielen!

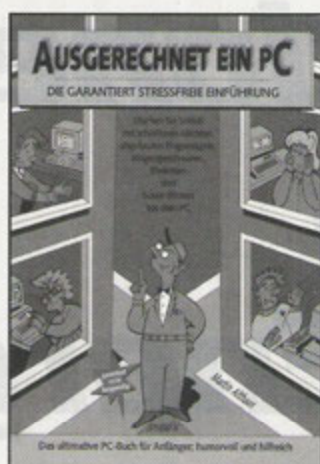




## Alle PC Spiele

Eigentlich sollte man ja nicht auf Konkurrenzprodukte hinweisen, aber bei dem neuesten Spieleführer des Sybex-Verlages machen wir mal eine Ausnahme. Steffen Dralle und Jörg Ehrkamp haben in mühevoller Kleinarbeit (fast) alle momentan in Deutschland erhältlichen Spiele zusammengetragen und getestet. Das Ergebnis ist das Nachschlagewerk "Alle PC Spiele". Über 500 Games wurden in drei Kategorien eingeteilt. Unterschieden wird dabei in Absolutes Muß, Gar nicht übel und Geschmackssache. Übersichtlich gegliedert und kompetent geschrieben, führt Sie diese Games-Bibel gut durch den unübersichtlichen Spielmarkt. Brandaktuelle Sachen wie Day of the Tentacle oder Pinball Dreams fehlen dabei ebenso wenig wie die Klassiker Wing Commander II und Monkey Island II. Auf einer oder zwei Seiten untergebracht, werden zu den "besseren" Vertretern Schwarzweiß-Screenshots geliefert. Für alle, die wirklich mitreden wollen, ist "Alle PC Spiele" deshalb genau die richtige Lektüre.

**Dralle/Ehrkamp**  
**Alle PC Spiele**  
 Sybex  
 323 Seiten  
 DM 29.80  
 ISBN 3-8155-7007-7



## Ausgerechnet ein PC

Obwohl der Personal Computer nicht gerade zu den anwenderfreundlichsten Rechnersystemen gehört, haben sich die MS-DOS-Boliden als absoluter Standard für Arbeit und Hobby etabliert. Doch mit dem Einschalten und Loslegen ist es heute schon lange nicht mehr getan. Die langweiligen, unverständlichen Anleitungen ermuntern aber auch nicht sonderlich zum Selbststudium. Frei nach dem Trial & Error-Prinzip wird vieles beim täglichen Umgang mit dem PC dem Zufall überlassen. Mit der garantiert stressfreien Einführung "Ausgerechnet ein PC" machen Sie Schluß mit dem Mysterium PC und erleichtern sich mit den schwungvoll geschriebenen Anleitungen die Arbeit am Bildschirm. Ein humorvolleres Nachschlagewerk ist auf dem PC-Sektor bislang wohl nur sehr schwer zu finden.

**Althaus, Martin**  
**Ausgerechnet ein PC**  
 Sybex  
 237 Seiten  
 DM 29.80  
 ISBN 3-8155-7052-2



## Das Lemmings 2 Buch - The Tribes

Sie haben Schwierigkeiten mit den niedlichen Nagetieren und ihrem seltsamen Selbstzerstörungstrieb? Kein Problem, denn ab jetzt können Sie die auswegloseste Situation des Wühlmaus-Spektakels ohne viel Kopfzerbrechen meistern. Spieleprofi Carsten Borgmeier hat zusammen mit seinem Team in vielen schlaflosen Nächten die 120 Levels der Lemmings geknackt und als Kompendium in seinem neuesten Hint-Book veröffentlicht. Da zu jedem Level auch der entsprechende Screenshot abgedruckt wurde, müssen Sie nicht lange über die Hinweise im Text nachdenken, sondern können schon nach kurzer Zeit das Problem der letzten Stunden getrost zu den Akten legen. Setzen Sie also den Talisman der Nager-Stämme wieder zusammen und führen Sie damit die Lemmings, und sich selbst, in ein besseres Leben!

**Borgmeier, Carsten**  
**Das Lemmings 2 Buch**  
 Sybex  
 149 Seiten  
 DM 16.80  
 ISBN 3-8155-0082-6



## PC Speicher-verwaltung

Seit Version 5.0 von MS-DOS und DR-DOS ist eine optimale Speicherverwaltung für Anwender und Spieler gleichermaßen wichtig. Sicherlich kennen Sie das Problem: Begierig installiert man das neue Programm auf der freigeschaufelten Festplatte, doch nach dem Start-Kommando erscheint nur ein nüchterner Hinweis auf den fehlenden Arbeitsspeicher. Egal wieviele Zusatz-MBs Sie in Ihren Rechner investiert haben, ohne die richtige Organisation läuft gar nichts. Genau bei diesem Problem setzt das hier vorgestellte Buch PC Speicherverwaltung an. Verständlich, aber effektiv klärt Sie Hagen Lehmann über die Geheimnisse von UMB, HMA, XMS und EMS auf. Lassen Sie also in Zukunft des Computers wichtigstes Gut nicht in den Händen von MemMaker & Co. Denn mit diesem Nachschlagewerk sind Sie dem Hauptproblem der Personal Computer bestens gewachsen.

**Lehmann, Hagen**  
**PC Speicher-verwaltung**  
 Sybex  
 296 Seiten  
 DM 39.80  
 ISBN 3-8155-0002-8

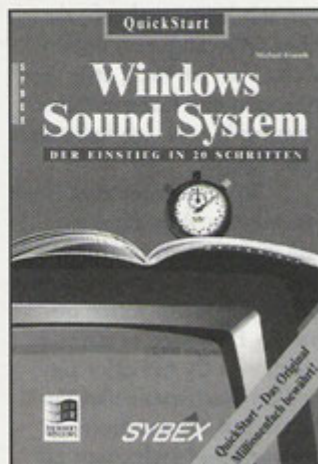




## Software statt Teddybär

Viele Eltern sind dem Siegeszug der modernen Video- und Computerspiele heute nicht mehr gewachsen. Allen von "Flimmern" und "Gepiepse" geprägten Erzieherinnen bietet dieser Ratgeber deshalb die Möglichkeit, sich mit der elektronischen Wunderwelt, welche die Kinder schon im jüngsten Alter in ihren Bann zieht, vertraut zu machen. Ullrich Dittler ist Mitarbeiter des Instituts für Empirische Pädagogik und Pädagogische Psychologie der Universität München. Er durchleuchtet in seinem Buch die wichtigsten Arten von Computerspielen sowie die Inhalte der verschiedenen Computerspielgenres. Weiterhin befaßt sich der Autor mit dem Problem der illegalen Raubkopien und bietet den Eltern pragmatische Hilfestellung, wie Sie dem "elektronischen Kumpel" im Kinderzimmer begegnen sollen. Allen verantwortungsvollen Eltern kann man dieses Buch deshalb nur wärmstens empfehlen.

Dittler, Ullrich  
Software statt Teddybär  
Ernst Reinhardt Verlag  
158 Seiten  
DM 29.80  
ISBN 3-497-01287-4



## Windows Sound System

Eine Soundkarte, die nicht SoundBlaster-kompatibel ist und zudem die meisten Spiele nicht unterstützt? Unglaublich, aber wahr. Mit dem Microsoft Windows Sound System erwerben Sie erstklassige Soundunterstützung für Ihre Windows-Präsentationen. Um aber die Vorzüge dieses jungen Multimedia-Zubehörs effektiv nutzen zu können, braucht es noch etwas mehr. Der neueste Vertreter aus der bewährten QuickStart-Reihe macht Sie in 20 Schritten mit dem Gebrauch des Windows Sound Systems vertraut. Sämtliche Software-Features und die dazu notwendigen Installationsarbeiten werden anschaulich erklärt. Es ist also völlig egal, ob Sie sich Ihre Tabellenkalkulationsinhalte vorlesen lassen möchten oder Ihren WinVideos die nötige Sounduntermalung verpassen wollen. Mit dem QuickStart-Buch für das WSS wissen Sie in jedem Falle, wie es geht.

Horsch, Michael  
Windows Sound System  
Sybex  
158 Seiten  
DM 19.80  
ISBN 3-8155-5628-7

# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

### Top Ten PC

1. Syndicate	DV	84,50 DM
2. Strike Commander	DA	87,50 DM
3. X-Wing	DA	89,50 DM
4. Pinball Dreams	DA	68,50 DM
5. Eishockey Manager	DV	75,50 DM
6. Comanche	DV	89,50 DM
7. X-Wing Mission Disk	DA	49,50 DM
8. Maniac Mansion 2	DV	89,50 DM
9. Lemmings 2	DA	80,50 DM
10. Comanche Data Disk	DV	55,50 DM

### Top Ten CD-ROM

1. Maniac Mansion 2	DA	99,50 DM
2. The 7th Guest	DA	135,50 DM
3. Der Patrizier	DV	95,50 DM
4. Battlechess	E	129,50 DM
5. Sherlock Holmes 2	E	139,50 DM
6. Secret of Monkey Island	E	95,50 DM
7. Kings Quest 6	DA	109,50 DM
8. Secret Weapons of the Luftwaffe	E	95,50 DM
9. Wing Commander	DA	99,50 DM
10. Dune	E	99,50 DM

### Neuheiten PC

Anstoss	DV	72,50
Fire and Ice	DA	61,50
Flugsimulator 5.0	DV	138,50
Goal	DV	67,50
Jurassic Parc	DA	72,50
Lands of Lore	DV	67,50
Mc Donald Land	DA	61,50
NFL Coaches Club Football	DA	83,50
Spelunx	E	72,50
Starlord	DA	96,50
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	84,50

### Nice Price

Colossus Chess	DA	35,50
Die Kathedrale	DV	45,50
Double Hits 3 (Rocket Ranger+TV Sports Football)	E	38,50
Dune 1	DV	42,50
ECO Quest	DV	39,50
Europa 92 - The Games	DA	40,50
The Humans	DA	35,50
KGB	E	36,50
Legend of Kyandia	E	38,50
Lure of the Temptress	E	35,50
Mausli Island	DV	29,50
Railroad Tycoon	DV	39,50
Super Tetris	E	39,50
Thunderhawk	E	32,50
TV Sports Football	DA	32,50

### PREISLISTEN - AUSZUG

PC			PC		
1989	DV	83,50	Napoleonics	DA	88,50
680 Attack Submarine	DA	37,50	NHL Hockey	DA	84,50
A-Train	DV	94,50	Nigel Mansell	DA	66,50
ATAC	DA	84,50	North + South	E	32,50
Alienbreed	DA	62,50	On the Road	DV	66,50
Alone in the Dark	DV	89,50	Pirates Gold	DV	95,50
Aces over Europe	DV	84,50	Privateer	DV	89,50
Battletech Trilogy	E	79,50	Ragnarok	DV	88,50
Betrayal at Krondor	DV	84,50	Realms	DA	59,50
Body Blows	DA	62,50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	85,50
Burntime	DV	84,50	Sensible Soccer	DA	69,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	Shadow of the Comet	DV	89,50
Campaign	DV	82,50	Skat 92	DV	66,50
Campaign Data Disk	DV	49,50	Space Quest 5	DV	70,50
Championship Manager	DV	75,50	Streetfighter 2	DA	67,50
Civilization	DV	86,50	Strike Commander Tact. Op.	DA	39,50
Clash of Steel	E	79,50	Stunt Island	DV	89,50
Das schwarze Auge	DV	83,50	Tornado	DA	72,50
Day of the Tentacle	DA	84,50	V for Victory 3	DA	84,50
Dogfight	DA	87,50	V for Victory 4	E	79,50
Dune 2	DV	68,50	Wall Street Manager	DV	84,50
Eight Ball de Luxe	DA	69,50	Warlords 2	E	85,50
Elektro Body	DA	45,50	Wing Commander Academy	DA	71,50
Eye of the Beholder 3	DV	84,50	WWF 2	DA	72,50
Freddy Pharkas	DV	72,50	Yo! Joe!	DA	67,50
Formula One Grand Prix	DA	86,50	Zak Mac Kracken	DV	49,50
Goblins 2	DV	89,50	CD-ROM Preislisten-Auszug		
Hannibal	DV	82,50	Burntime	DV	89,50
Harrier Jump Jet	DA	86,50	Die Schöne und das Biest	E	88,50
Heartlight	DA	42,50	Eye of the Beholder 3	E	72,50
Heart of China	DV	69,50	Fatty Bear	E	79,50
Incredible Machine	DV	69,50	Freddy Pharkas	DA	89,50
Jonathan	DV	87,50	Gunship-Midwinter Comp.	DA	97,50
Legend of Kyandia	DV	65,50	History Line 1914-1918	DV	79,50
Leisure Suit Larry 5	DV	69,50	Indianer Jones 4	E	89,50
Links 386 Pro	DA	86,50	Laura Bow 2	E	89,50
Links Course Innisbrook	E	49,50	M1 Tank Platoon	DA	87,50
Links Course Belfry	E	49,50	Napoleonics	DA	89,50
Lothar Matthäus	DV	72,50	Revell European Racers	DA	89,50
Lure of the Temptress	DV	59,50	Shuttle	DA	109,50
M1 Tank Platoon	DA	68,50	Ultima Underworld 1+2	DA	99,50
Michael Jordan in Flight	DA	77,95			

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

DA = Deutsche Abteilung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

### NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Lieferpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranträge erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

# INTER SOFT GmbH

POSTFACH 1932 - 29509 UELZEN



**O** bwohl es sonst nicht meine Art ist, diese Seiten mit einem Vorwort zu verunzieren, kann ich mich diesmal aber nicht zurückhalten. Eine Zeit lang war ich schon am Verzagen. Kamen doch fast nur Briefe Marke: " ... mit meinem 386DX habe ich folgendes Problem..." an. Nicht, daß ich etwas gegen diese Briefe hätte, aber sie sind doch wohl mehr ein Fall für die "Helpline" - für die ich eine Seite als ausreichend betrachte, da das Interesse an diesen Briefen (und der Antwort) auf Personen mit den gleichen Sorgen begrenzt ist. Habe ich jemals einen längeren Satz geschrieben?

Das änderte sich schlagartig, als ich in der Ausgabe 9/93 den Brief von "Otto Normalspieler" veröffentlichte. Eine wahre Flut von Briefen ergoß sich über meinen Schreibtisch. Offensichtlich haben noch sehr viele Leser etwas zum Thema "Raubkopien" zu sagen. Nachträglich noch mein Dank an "Otto"; wegen ihm verbrachte ich manch angeregte Stunde bei der Lektüre von Leserbriefen. Auch zum Thema "Gewalt in Computerspielen" wollten sich noch etliche äußern.

Ich finde diese neu entfachte Diskussion begrüßenswert, zeigt sie mir doch, daß die Interessen unserer Leser nicht vor der eigenen Haustüre - bzw. im eigenen RAM enden.

Falls einer meiner Leser der Meinung sein sollte, daß die Auswahl der Themen diesen Monat etwas monoton wäre - soll er mir den Ball zuwerfen, ich werde ihn auffangen und weitergeben.

Sicher gibt es auch noch andere Themen, die Euch am Herzen liegen. Warum schreibt Ihr Euch das nicht einmal von der Seele? Das ist therapeutisch hochwirksam und mit einer DM für Porto auch noch sehr preiswert.

RR

## Recht auf Software

Hallo Redaktion PC Games, lieber Rainer, Üblicherweise schreibe ich keine Leserbriefe, aber einige Zuschriften in den regelmäßig von mir gelesenen Zeitschriften (jajawohl, Ihr seid nicht die einzigen!) haben mich so in Rage gebracht, daß ich zur Tastatur greife, um in einem großen Rundumschlag meinem Unmut Luft zu machen. Das Ding, das sich "Otto Normalspieler" geleistet hat, läßt mir keine Ruhe! Da ist eine Wut in mir, die muß raus! Da Ihr Euch sinnwährende Kürzungen vorbehaltet, autorisiere ich Rainer ausdrücklich, allzu beleidigende Äußerungen zu zensieren.

Ich bin 27 Jahre alt und stehe deshalb schon seit einiger Zeit im Berufsleben. Das Geld, das ich verdiene, nutze ich für den Lebensunterhalt meiner Familie und zur Finanzierung meiner Freizeit. Einen großen Teil meiner Freizeit verbringe ich mit Computerspielen. Die dazu benötigte Software kaufe ich mir; etwa ein bis zwei Spiele pro Monat. Nach einer groben Rechnung habe ich dafür Software für ca. 6000 DM legal erworben. Es kotzt mich optimal an, wenn verwöhnte Kids ein Recht auf Software für sich proklamieren, das so nicht besteht, und die für die gleiche Menge an Spielen nur den Gegenwert von Leerdisketten ausgegeben haben.

Wenn Otto schreibt, daß Software für Jugendliche zu teuer ist, möchte ich ihn mal fragen, ob ihm je in den Sinn gekommen ist, daß diese Software gar nicht für Kinder gemacht wird? Zum Beispiel wird von MicroProse festgestellt, daß der größte Teil ihrer Programme von Erwachsenen gekauft wird.

Hier sei mir ein Exkurs in meine eigene Jugend gestattet, die sooo lange ja auch noch nicht zurückliegt. Als ich um die 16 war, war 'ne 80er (ein Kleinkraft) vom Preis damals mit dem heutiger Computersysteme durchaus vergleichbar. Meine Eltern ha-

ben mir keines gekauft, da ich aber unbedingt eins haben wollte, bin ich nicht etwa losgezogen und habe mir eins "besorgt", nein, ich habe gearbeitet!

So - nun aber zum Thema zurück. Was ich sagen will, lieber Otto, offensichtlich haben Deine Eltern bei Deiner Erziehung etwas falsch gemacht. Entweder wissen sie nicht, was Du tust oder sie heißen Dein kriminelles Verhalten gut. Beides finde ich verwerflich. Noch etwas zu der "unbezahlbaren Hardware". Wenn Du Dir einen PC nicht leisten kannst, mußt Du es wohl bei einer Konsole bewenden lassen. Denk mal drüber nach.

Aber hier haben wir es mit einem Problem zu tun, das ein gesellschaftliches ist: Wir haben einfach verlernt zu verzichten. Wenn man etwas kaufen will, aber kein Geld hat, muß eben ein Kredit her. Oder ich kann mir das Spiel nicht leisten, die Raubkopie wird's schon richten (denn gerade dieses Spiel muß ich haben!). Lieber Rainer, mit Deiner Antwort war ich sehr zufrieden, aber ich vermute, daß Otto wohl nicht genug Grips hat, um es zu verstehen. Meine letzte Hoffnung setze ich daher in die nicht-kopierbare und nicht-installierbare CD.

Otto - ich vermute, daß Du Deinen Rechner nicht selbst gekauft, sondern geschenkt bekommen hast, vielleicht darfst Du ja auch den von Papi benutzen. Ich würde es Dir richtig gönnen, wenn einmal die Polizei vor Deiner Haustüre steht und Dein schönes Maschinchen samt Kopien beschlagnahmt. Vielleicht würdest Du dann anfangen, mal zu überlegen, was Du in Deinem Brief für einen pubertären Stuß geschrieben hast.

Mit vielen Grüßen: B.W.

Das ist ein feines Gefühl, wenn man viel Geld für gute Software ausgibt, die sich andere für lau besorgen -

# PC SCRIPT

**Leserbriefe schicken  
Sie bitte an folgende  
Anschrift:**

**Computec Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg**

**Sinnwährende  
Kürzungen behält  
sich die Redaktion  
vor.**

stimmts? Daß die Softwarehäuser die Programme für Dich, den zahlenden Kunden, entwickeln, und nicht für "Ottos", mag Dir ein schwacher Trost sein. Ich verstehe sehr gut, daß Dir bei diesem Thema Fangzähne wachsen. Was ich jedoch nie verstehen werde ist: daß manche Leute einen derartig ausgeprägten Sammeltrieb (?) haben und möglichst alle verfügbaren Spiele haben müssen. Das ist natürlich nicht mehr bezahlbar. Wenn man ehrlich ist und sich nur die Spiele besorgt, die man auch intensiv und längerfristig nutzt, kommt man auf eine vergleichsweise bescheidene Anzahl - die



auch finanzierbar wäre. Das paßt natürlich nicht in die "haben will - mehr - noch"-Mentalität eines "Otto". Aber zum Glück gibt es ja immer noch genug liebe Zeitgenossen wie Dich, die mit Ihrem Geld dafür sorgen, daß die Softwarehäuser weiter produzieren und Otto etwas zum Kopieren hat.

## Verständnis

Sehr geehrte Damen und Herren, kürzlich geriet ich durch Zufall an Ihre Zeitung, weil auf dem Umschlag eine Spielbeschreibung von Railroad Tycoon Deluxe angesagt war. Aber der Grund meines Briefes ist ein anderer. Als ich Ihre Leserbrief und die Antwort mit der Aufforderung, Eltern mögen sich mit Ihrer Meinung melden, las, entschloß ich mich mit meinen fast 62 Jahren, den dritten Leserbrief meines Lebens zu schreiben, obwohl ich sicher bin, daß er Ihnen nicht über die Maßen gefallen wird.

Da regen sich die jungen Leute in ihrer gewohnt schnodderigen Art über Preise von Computerspielen auf.

Nun gebärden Sie sich auf eine Weise, als hätten die Lauser eine Raubkopie Ihrer Zeitung gelesen und machen die Jungen mit dem Brustton der Überzeugung auf eine Art nieder, die einer besseren Sache würdig wäre. Ich will natürlich nicht sagen, Sie seien der Schelm, der "haltet den Dieb" schreit, aber immerhin scheinen Sie auf einem der Planeten von X-Wing und ganz sicher nicht auf unserer buckligen Welt zu leben. Wenn es nicht um den Platz ginge, könnte ich Ihnen nun zehn oder zwölf Spiele, die ich teuer gekauft habe aufzählen. Von diesen Spielen ist nur eines, das ich auch gekauft hätte, wenn ich vorher die Raubkopie besessen hätte.

1. Die Preise der Computerspiele und Software im allgemeinen sind zu hoch. Be-

sonders bei uns in Österreich! So kosten die (in Österreich erzeugten!) CDs GIF-Galaxy bei uns ca. 160 DM, in Deutschland gerade 70 DM.

2. Raubkopien sind das beste, was den Programmierern passieren kann, da keiner weiß, was dem jeweiligen Käufer wirklich zusagt. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Wer nur auf großartige Zeitungsankündigungen hin ein Spiel kauft und dann enttäuscht ist, wird keine gute Mundpropaganda von sich geben und das sollte der Sinn der Sache sein.

3. Wenn einem ein Spiel gefällt, will man auch das Handbuch dazu haben und wissen, daß es einem gehört. Also kauft man es schließlich oder läßt es sich zu Weihnachten schenken.

4. Raubkopien hat nur der zu fürchten, der Schund erzeugt!

In diesem Sinne bitte ich Sie um etwas mehr Verständnis für die Jugend, die in den meisten Fällen ziemlich genau weiß, was sie will und wo ihre Grenzen sind.

Nichts für ungut. Freundliche Grüße: Herwig Müller

Auch wenn ich mich Ihren Ausführungen nicht so ganz anschließen mag, habe ich mich dennoch sehr über Ihren Brief gefreut. Auch Meinungen, die sich nicht mit der meinen decken, werden von mir liebend gern aufgenommen. Wenn sie dann auch noch von einem Leser außerhalb unserer angepeilten Zielgruppe kommen, finde ich das besonders interessant. Ehe ich nun anfangen, Ihnen zu widersprechen, wollte ich Ihnen noch mitteilen, daß dies der erste Brief war, der mich aus Ihrer Altersgruppe erreichte. Offensichtlich scheint das nicht so schlimm zu sein mit dem "Älterwerden". Wenn Sie das nun als Kompliment auffassen, liegen Sie gar nicht falsch. Aber genug geschmeichelt:

## MultiMedia Soft Computerspiele



01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239  
Tel. 0351-2230201

17034 NEUBRANDENBURG, - EASY LINE.  
Reitbahnweg 20  
Tel. 0395-4226813

12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7  
Tel. 030-9986164

10435 BERLIN, Dimitroffstraße 67

20257 HAMBURG, Heußweg 67  
Tel. 040-4908891

22041 HAMBURG, Wendemuthstraße 57  
Tel. 040-6528426

23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11  
Tel. 04561-16189

24939 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37  
Tel. 0461-54075

44866 BOCHUM, Sommerfeldstr. 54  
Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48  
Tel. 0251-524001

49080 OSNABRÜCK, Martinstraße 82  
Tel. 0541-434792

50737 KÖLN, Neusserstraße 628  
Tel. 0221-7405202

52064 AACHEN, Gualtstraße 2  
Ecke Löhrgraben  
Tel. 0241-33199

52349 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368

54636 HAMM, Ritterstraße 30  
Tel. 02381-29314

66117 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8  
Tel. 0681-588018

92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8  
Tel. 09431-1720

98599 BROTTRODE, Inseisenbergstraße 25

99084 ERFURT, Meienbergstraße 20  
Tel. 0361-669742

## Spielen - Testen - Kaufen

MM-Spielebibliothek  
Haben Sie Interesse einen  
MultiMedia Soft Laden zu  
eröffnen? Fordern Sie unsere  
Information an.

INFO:  
52349 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368 (11-19h)



## SCHNÄPPCHEN

Day of Tentacle, DV, PC 79,95 DM  
Burntime, DV, PC 79,95 DM  
Burntime, DV, Amiga 69,95 DM  
Lothar Matthaus, DV, Amiga 59,95 DM

## Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10

Fax 03 35/36 92 90

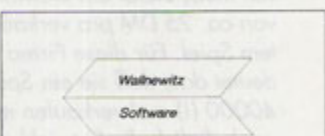
Fürstener Straße 46

15234 Frankfurt/Oder

Acas over Europe	3 1/2	DV	82 DM
Air Commander	3 1/2	DA	69 DM
Air Warrior	3 1/2	DA	92 DM
Bone of the Cosmic Forge	3 1/2	DV	76 DM
Battle Isle Data 2 + Musik CD	CD	DV	59 DM
Burning Steel	3 1/2	DV	79 DM
Burntime	3 1/2	DV	83 DM
Civilization	3 1/2	DV	95 DM
Comanche	3 1/2	DV	89 DM
Comanche Data Disk	3 1/2	DV	50 DM
Darklands	3 1/2	DA	111 DM
Eco Quest 2	3 1/2	DV	88 DM
Eishockey Manager	3 1/2	DV	82 DM
Eye of the Beholder 3	3 1/2	DV	82 DM
Grand Prix Unlimited	3 1/2	DA	82 DM
Hexxam	3 1/2	DV	82 DM
History Line 1914/18	3 1/2	DV	82 DM
Inca	3 1/2	DV	95 DM
Indiana Jones 4	CD	DV	95 DM
Ishar 2	3 1/2	DV	59 DM
Jutland	CD	DV	130 DM
Kings Quest 5	CD	DA	79 DM
Lands of Lore	3 1/2	DA	69 DM
Laura Bow 2	CD	DA	80 DM
Legend of Kyrandia	CD	DV	79 DM
Pacific Island	CD	DV	79 DM
Pinball Dreams	3 1/2	DA	58 DM
Pirates Gold	3 1/2	DV	91 DM
Prince of Persia 2	3 1/2	DA	69 DM
Railroad Tycoon Deluxe	3 1/2	DA	89 DM
Return of the Phantom	3 1/2	DV	96 DM
Sherlock Holmes 3	CD	DV	111 DM
Syndicate	3 1/2	DV	79 DM
Terminator 2029	3 1/2	DV	84 DM
The Perfect General	3 1/2	DV	82 DM
Transarcia	3 1/2	DV	52 DM
Ultima 7 (The Black Gate)	3 1/2	DA	69 DM
Ultima Underworld 2	3 1/2	DA	75 DM
Wing Commander 2	3 1/2	DV	74 DM
Wing Commander 2 Deluxe	CD	DA	121 DM
X-Wing	3 1/2	DA	89 DM
X-Wing Data Disk	3 1/2	DV	39 DM

## Amiga auf Anfrage

Lieferung: Neutronen 8.50 DM + MW, Tycoon 7.50 (nur Eurocheck)  
bei Best. 5.00 DM (nur Eurocheck / Odr)  
Preisliste kostenlos - nur Versand



Battle Isle Data Disk 2	DA	49 DM
Civilization	DV	108 DM
Comanche	DV	86 DM
Comanche Mission Disk 1	DV	54 DM
Der Patrizier	DV	92 DM
Eishockey Manager	DV	92 DM
History Line 1914-1918	DV	92 DM
Indiana Jones IV	DV	100 DM
Lowings II	DA	92 DM
Links 386 Pro	DA	108 DM
Secret of Monkey Island II	DV	92 DM
Sherlock Holmes	DV	92 DM
Strike Commander	DA	100 DM
Strike Commander Speech Pack	DA	38 DM
Syndicate	DV	92 DM
Task Force 1942	DA	108 DM
Tornado	DA	86 DM
Ultima Underworld II	DA	85 DM
Wing Commander 2	DV	98 DM
X-Wing	DA	100 DM
X-Wing - Imperial Pursuit	DA	46 DM

CD-ROM	DA	126 DM
7th Guest	DA	108 DM
Battle Chess	DA	104 DM
Der Patrizier	DA	92 DM
Eco Quest	E	92 DM
Lothar	E	85 DM
Prince of Persia	E	53 DM
Secret Weapons of the Luftwaffe	E	112 DM
Sherlock Holmes II	DA	93 DM
Ultima Underworld 1 & 2	DA	100 DM
Wing Commander II Deluxe	E	112 DM

Alle Spiele PC-Versionen  
DV = Deutsche Version  
DA = Deutsches Handbuch  
E = Englische Version

Versand: DRP-Nachnahme 8 DM plus Zahlkartengebühr  
Preisirrtum und Preisänderungen vorbehalten  
Kein Ladenverkauf

Gesamtpreisliste kostenlos anfordern

Wainwright Software  
Martinsstraße 48  
50259 Pulheim 5



1. Computerspiele sind zu teuer? Im Verhältnis wozu? Das sagt sich so leicht, aber ich denke nicht, daß Sie sich schon einmal ernsthaft Gedanken darüber gemacht haben, wie diese Preise entstehen. Da würde ich Ihnen gerne einmal ein sehr schönes Beispiel mit auf den Weg geben. Ich nehme zur Anschauung einmal die Firma MicroProse, weil die jeder kennt und mir hier auch genauere Zahlen vorliegen. Hier werden für die Entwicklung eines Spieles ca. 8-10 "Mann-Jahre" veranschlagt, was mit ca. 1 Million DM zu Buche schlägt, die erst einmal vorfinanziert werden müssen! Ein MicroProse-Spiel, das für 130 DM in den Läden angeboten wird, bringt der Firma ca. 60 DM - der Rest geht ans Finanzamt (Mehrwertsteuer), an Großhändler, Einzelhändler usw. Da MicroProse auch noch eine Verpackung und ein Handbuch herstellen lassen muß, bleibt ein Gewinn von ca. 25 DM pro verkauftem Spiel. Für diese Firma bedeutet das, daß sie ein Spiel 40000 (!) mal verkaufen muß, um lediglich die Entwicklungskosten zu decken. Wenn man sich diese Zahlen einmal langsam auf der Zunge zergehen läßt, wird man die Preise für Software mit anderen Augen sehen. Aber man braucht gar nicht so weit auszuholen. Ich für meine Person schätze das Spiel Lemmings 2 sehr. Es wird im Versandhandel schon für 69 DM angeboten. Ich verbrachte mindestens 20 Stunden damit vor meinem PC, ehe es mir etwas fad wurde. Das entspricht einem Preis von (dem Taschenrechner von Windows sei Dank) 3,45 DM pro Stunde. Das soll zu teuer sein? Natürlich wird man z.B. X-Wing vergeblich für 69 DM suchen, aber die Möglichkeit, es in 20 Stunden durchzuspielen ist kaum gegeben. An dieser Stelle kann nun jeder sein Lieblingsspiel nehmen und wird zu einem ähnlichen Preis-Leistungs-Verhältnis kommen. Merken Sie, was ich zart andeuten will?

2. Auch hier machen Sie es sich zu einfach. Eine gute Mundpropaganda hilft dem Softwarehaus recht wenig, wenn ein Spiel zwar sehr beliebt ist, aber mehr kopiert als gekauft wird. Betrachtet man Kopien als eine Möglichkeit ein Spiel zu testen, ehe man es kauft, könnte ich dafür ja noch Verständnis aufbringen. Das setzt allerdings voraus, daß man die Kopie bei Nichtgefallen vernichtet oder sich das Programm kauft, wenn es einem zusagt. Anzunehmen, daß dies die meisten tun, wäre doch zu "blauäugig". Softwarehäuser rechnen damit, daß für jedes verkaufte Spiel mindestens fünf Raubkopien im Umlauf sind. Diese fünf Leute wollten das Game nur mal eben testen und kamen zu der Erkenntnis, daß es ihnen nicht gefällt? Bei Spielen wie Paragliding mag das einleuchten (was nur fünf von sechs?), aber im Normalfall wird die Kopie aus Geiz (?) dem Original vorgezogen.

3. Schön, wenn man in Ihrem Alter noch an das Gute im Menschen glaubt.

4. Auch hier widerspreche ich energisch. Es könnte richtig sein, wenn diese 5/6-Faustregel von einem Softwarehaus käme, das Low-Budget-Games herausbringt, aber dem ist leider nicht so. Die Menge der umherschweifenden Kopien ist seltsamerweise nicht von der Qualität eines Spieles anhängig. Mir mangelt es nicht an Verständnis für die Jugend, sondern an Toleranz gegenüber Raubkopien.

### Alternative

Hallo Rainer (wenn ich Dich so anreden darf). Ich fange nicht mit der üblichen Schleimerei an und komme sofort zur Sache. Wenn ich Eure Zeitschrift nicht gut finden würde, dann hätte ich sie mir nicht gekauft - das reicht.

Ich bin, wenn ich mich an den Lesern Eurer Zeitschrift orientiere, bereits ein Grufti (43 Jahre). Aber warum sollten Gruftis nicht auch Spaß am Computer haben? Der Grund, warum ich Dir schreibe, ist folgender:

In Eurer Zeitschrift 9/93 ist mir ein Leserbrief dermaßen unangenehm aufgefallen, daß ich mich gezwungen sehe, Dir meine Meinung zu schreiben. Es geht um den Brief von "Otto Normalspieler".

Ich habe selbst Kinder, die vor dem Computer sitzen und spielen. Ich habe auch gar nichts dagegen, aber ich würde es niemals billigen, wenn Raubkopien in die Laufwerke meiner Computer geschoben würden. Ich selbst bin ein richtiger Computerfreak (aber noch nicht süchtig) und im Besitz von mehreren Computern (486er, 286er, Amiga 500, C64 und Sega Megadrive), weil ich selbst (kleine Sachen) für die PD-Szene programmiere. Daher weiß ich, welche Arbeit in der Entwicklung und Umsetzung von Programmen steckt. So, nun aber zurück zu dem bestimmten Leserbrief:

Ich verstehe nicht, warum Du solche Briefe überhaupt abdruckst und sogar noch beantwortest. Nicht die Jugendlichen, sondern die Eltern müßten bestraft werden. Hier sieht man mal wieder, wie sorglos manche Menschen mit solchen Sachen umgehen.

Das Argument, daß die Spiele zu teuer sind, ist doch eine faule Ausrede. Nehmen wir einmal Spiele von Konsolen - die Preise dafür bewegen sich ungefähr in der gleichen Höhe. Da sagt aber keiner, "die sind viel zu teuer". Das kommt daher, daß man sie nicht kopieren kann - außer mit einem sehr teuren Zusatzgerät.

Ich persönlich besorge mir die Spiele von einem Spielverleih und teste sie erst einmal. Gefällt mir das Spiel, erwerbe ich es zu einem angemessenen Preis. Die Verleihgebühr wird dann mit dem Kaufpreis verrechnet.

Bitte antwortet auf derartige Briefe nie wieder. Ich hoffe, niemandem auf den Schlipps getreten zu sein (außer jenem Otto). Wenn der Typ der normale Verbraucher sein sollte, rufe ich alle Programmierer zu einem unbefristeten Streik auf. Ich bin nicht böse, wenn Du dieses Schreiben nicht veröffentlichst - ich mußte mir nur einmal Luft machen. Nun mache ich Schluß mit dem Gemecker und wünsche mir, noch lange Eure PC Games lesen zu können.

Mit freundlichem Gruß:  
Wolfgang Wondzinski

Natürlich darf, kann und soll man mich mit meinem Namen anreden. Ist doch auch sinnvoll - oder?

Mit diesem Leserbrief wollte ich eigentlich niemandem den Tag versauen. Ich finde es im nachhinein sogar eine prima Idee, ihn abgedruckt zu haben. Alleine zu diesem Brief kamen 52 (!) Zuschriften. Ich finde das positiv! Daß sich viele maßlos darüber geärgert haben, muß ja noch nichts Negatives sein. Das bringt frischen Wind (ich hoffe keinen Sturm) in diese Seiten. Offensichtlich wurde damit ein Thema angeschnitten, das viele Lesern (immer noch) beschäftigt. Und so lange Zuschriften in nennenswertem Umfang über ein bestimmtes Thema ankommen, kann ich wohl auch von einem bestehenden Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema, welches auf Interesse stößt, versickern zu lassen. Ob diese Diskussion noch weitergeführt wird, liegt also ganz bei Ihnen.

Die Möglichkeit, Spiele zu leihen, erscheint mir als eine gute Möglichkeit, Software (legal) zu testen. Auch wenn sich in letzter Zeit die Hersteller dagegen sträuben. Ich hoffe, daß sich da noch etwas zugunsten der Verleiher ändert.







## REVIEW

Starlord

# Adel verpflichtet

**MicroProse veröffentlicht in diesen Tagen eine aufregende SF-Komposition aus feinsten Zutaten: Umgeben von einer zarten Wirtschaftssimulations-Hülle und im Kern ein exquisiter Action-/Strategie-Mix. Wohl bekomm's!**





# tet



Der Trend zum "Integrieren Paket" ist unverkennbar. Von Star Control II über Elite bis Protostar reicht die illustre Palette der Spiele, die sich auf Anhieb nicht in eine bestimmte Schublade einordnen lassen. Bei Starlord dagegen steht eindeutig der Handels-Aspekt an vorderster Front. Schauplatz der Geschehnisse ist auch diesmal wieder die Unendlichkeit des Weltalls, wo sich auf relativ beengtem Raum Hundertschaften von kleinen und großen Planeten tummeln. Es versteht sich von selbst, daß diese Sterne von der interplanetaren Oberschicht bewohnt werden, die den lieben langen Tag nichts anderes zu tun haben, als sich um die Vorherrschaft in einem äußerst komplexen

Potpourri verwandtschaftlicher Beziehungen zu streiten. Wenn die Cleverness und Taktik eines geschäftstüchtigen Kaufmanns nicht mehr ausreichen, müssen die Waffen sprechen. Sinn und Zweck des extravaganten Hickhacks ist es natürlich, innerhalb der Hierarchien und völkerverbindenden Verflechtungen stückchenweise die Galaxie zu erobern und zum Schluß als mächtigster Starlord die Arena zu verlassen.

## Handel und Wandel

Mit Maus und Tastatur wechseln Sie zwischen den einzelnen Räumen Ihrer Basis hin und her, wobei jedoch keines

**Die Übersichtskarte läßt sich durch zahlreiche Einstellungen beliebig gestalten. Benutzerfreundlichkeit pur.**



Eblingerstr.33 72393 Burladingen  
Telefon: & Fax = 07475/6710  
Mo-Do, von 17-22 Uhr, Fr. von 15-22 Uhr, Sa. von 9-18 Uhr  
restliche Zeit Anrufbeantworter, Vorbestellung möglich!

Aces over Europe	DV	86,95
Archer MacLeansP. Billard	DA	89,95
Betrayal at Kronor	DV	89,95
Burntime	DV	89,95
Civilization	DV	89,95
Comanche	DV	89,95
Comanche Data Disk	DA	89,95
Das schwarze Auge	DV	89,95
Day of the Tentacle	DV	89,95
Die Schoene u. das Biest	DV	89,95
Dune 2	DV	89,95
Eishockey Manager	DV	89,95
Eye of the Beholder 3	DV	89,95
715 Strike Eagle 3	DV	89,95
Farty Bear	DV	89,95
Footballmanager 3	DV	89,95
Freddy Pharkas	DV	89,95
History Line 1914-18	DV	89,95
Indiana Jones 4	DV	89,95
Ishtar 2 Messeng. of Doom	DV	89,95
Jurassic Park	DV	89,95
Lands of Lore	DV	89,95
Lemmings 2	DV	89,95
Lines 365 Pro	DV	89,95
Might & Magic 5	DV	89,95
Patrol	DV	89,95
Pinball Dreams	DV	89,95
Pirates Gold	DV	89,95
Railroad Tycoon Deluxe	DV	89,95
Return of the Phantom	DV	89,95
Sensible Soccer	DV	89,95
Strike Commander	DV	89,95
Syndicate	DV	89,95
The Lost Vikings	DV	89,95
Ultima Underworld 2	DV	89,95
Warlords 2	DV	89,95
Wing Commander 2 + SAP	DV	89,95
Wing Comm. Akademie	DV	89,95
X-Wing	DV	89,95
X-Wing Mission Disk	DA	89,95
Jump and Run	DA	69,95
Prince of Persia 2	DA	69,95
Major Stryker	DA	69,95
Monster Bash	DA	69,95
Zool	DA	69,95
Sonderangebote		
Day of the Pharaoh	DV	19,95
Duke 1 VGA	DV	19,95
Alcon	DV	19,95
Rich of the Intruder	DV	19,95
Humans	DV	19,95
Legend of Kirandya	DV	19,95
Logical	DV	19,95
Lure of the Temptress	DV	19,95
Oil Imperium	DV	19,95
Ultima 6	DV	19,95
Wizardry 6	DV	19,95
Wolfpack	DV	19,95
Zack Mc Cracken	DV	19,95
PC-Joysticks		
Competition Pro-mini transparent	DA	69,95
Competition Pro-Standard transp.	DA	69,95
Mach 2	DA	69,95
Mach 3	DA	69,95
Loesungshefte u. Pläne ab	DA	1,95

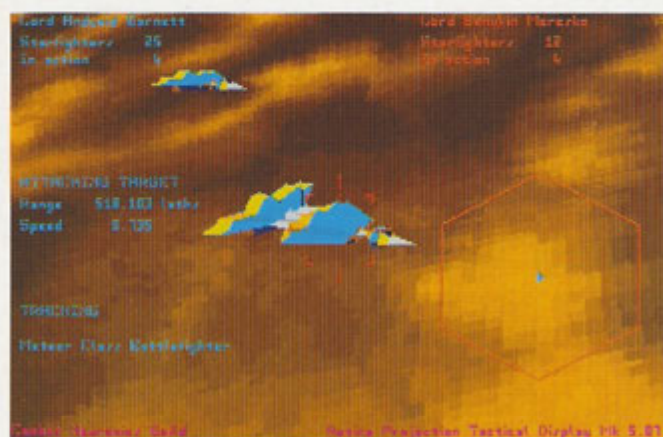
Versandkosten: Vorkasse 6,-DM UPS 12,-  
NN 9,- plus Nachnahmegebühren Ausland nur  
Vorkasse per Eurocheck 20,- ab 250,- Portofrei  
Preiskorrektur und Irrtümer vorbehalten.  
Spieltexte kostenlos anfordern!



**Dieser glühende Planet ist im wahrsten Sinne des Wortes heiß umkämpft.**

Wir besorgen Ihnen jedes Spiel zu einem fairen Preis





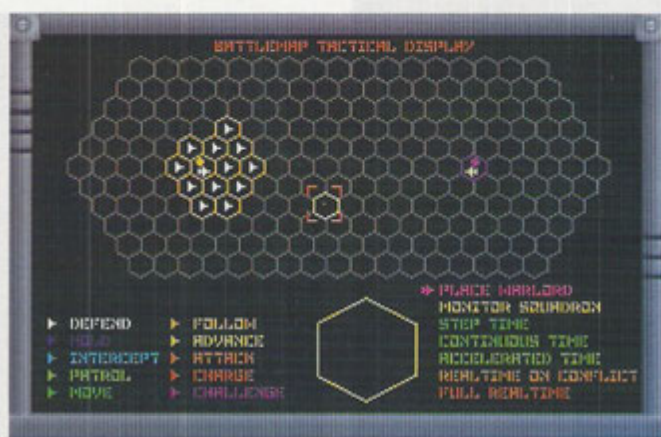
Krieg der Sterne - die Gegner legen anscheinend keinen großen Wert auf Tarnfarben.



Eine schrecklich nette Familie - fast so kompliziert wie bei Dallas sind die Starlord-Clans miteinander verwandt und verschwägert.

der im Test verwendeten Nagetiere besonders präzise reagierte. Auf die Dauer eignen sich die Abkürzungen (z. B. Alt-B für "Bridge") wesentlich besser für die Bedienung von Starlord. Auf der Brücke sehen Sie in einem großen Fenster den anvisierten Planeten rotieren und können per Menü oder Tasten-

druck die weiteren Schritte (Angriffe, Warteposition, Sprünge zwischen einzelnen Gestirnen usw.) planen. Um Ihren Wissensdurst zu stillen, steht Ihnen eine umfangreiche Library mit Informationen zu den einzelnen Familien und Herrschern zur Verfügung. Im Chart Room zeigt Ihnen eine überdimensionale Landkar-



Alles schön bunt hier: Das Schlachtfeld zeigt die einzelnen Parteien sowie deren Positionen.

te Ihr Einsatzgebiet; vom "Pixel-Knäuel" bis zur Großansicht eines einzelnen Himmelskörpers können Sie die Zoomstufe frei bestimmen. Ebenfalls wählbar sind einblendbare Informationen wie Straßen, Rohstoffe, Handelsgüter oder Bewohner.

## Kampf der Konkurrenz!

Da sich die anderen Sterne auf bestimmte Waren (Wasser, Nahrung, Waffen, usw.) spezialisiert haben, die Sie für Ihre Expansions-Pläne dringend benötigen, müssen Sie diese Erzeugnisse von dort beziehen. Wenn Ihnen das zu harmonisch ist, können Sie sich auch einen kleinen Privatkrieg anzetteln. Diese Kämpfe können Sie entweder ganz bequem simulieren lassen (d. h. Sie erfahren nur das Ergebnis) oder Sie greifen selbst in die Hand-

lung ein. Die strategische Planung erfolgt von einem Hexagon-Spielfeld aus, wobei man aber außerdem auf die "Außenansicht" umschalten kann. In einem Raumschiff-Cockpit düst man durch ein grafisch eindrucksvoll gestaltetes Universum und verfolgt die Gegner mit Lasersalven. Die prächtigen Farbverläufe und leuchtend-bunten Bemalungen der Sternkreuzer sind recht hübsch anzusehen, reichen aber nicht an die neueren Origin-Programme heran. Dazwischen werden teils aufwendige Animationen, teils "eingefrorene" Standbilder geboten, die allesamt den gängigen Standards gerecht werden. Auch der größtenteils sehr imposante Soundtrack trägt zum positiven Gesamtbild bei.

Petra Maueröder ■

## Statement



Na endlich! Darauf hat der Universal-Spieler lange warten müssen. Die nicht alltägliche blaublütige Mischung aus mehreren Genres wird Sie für Wochen magisch an Ihren PC fesseln. Grafik und Sound könnten zwar an einigen Stellen üppiger sein und gegen eine etwas genauere Steuerung hätte auch niemand etwas einzuwenden, aber diese "Kleinigkeiten" fallen dank des bis ins kleinste Detail durchdachten Spielsystems kaum ins Gewicht. Wenn Sie allerdings mehr der Action den Vorzug geben, sind Sie mit einem MicroProse-Flugsimulator oder einer Wing Commander-Folge besser bedient. Fans von Programmen à la Star Control werden wohl zuschlagen müssen.

## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
- nach dem Elite-Vorbild

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**  
MicroProse

## RANKING

### Simulation



**Spieleranzahl** 1

**Handbuch** englisch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** keiner







One Step Beyond

# Just Curly!

**Jetzt ist es passiert! Während man bislang Ernährungsforscher und Computergegner nur milde belächeln konnte, wird man von nun an doch mehr auf die Meinung dieser "vernünftigen" Menschen geben müssen.**



Im Inneren des Computers hüpfte Colin von Schalter zu Schalter. Hier noch ein leichter Level.

Zuviel Computerspielen ist ungesund! Zuviel Käse-Kracker auch. Diese Tatsache ist alles andere als neu. Umwerfend ist allerdings der hohe Grad der Schädigung. Besonders schlimm hat es diesmal Quavers-Star Colin Curly erwischt. Sie erinnern sich? Vor genau einem Jahr begeisterte der Comic-Hund zusammen mit seinem Kumpel G.I. Ant in dem Domino-Spektakel Push Over. Dieses drollige Spiel ist auch nach wie vor eines der Lieblingsspiele von Colin und gleichzeitig der erste Teil seines Verderbens. Teil 2 kann man leicht erraten. Als Quavers-Werbestar verspeist Colin natürlich nichts lieber als seine Cheese Flavour Potato Snacks. Genau dabei nimmt auch das Unglück seinen Lauf. Just in dem Augenblick, in dem Colin den letzten Level von

Push Over geschafft hat, verspeist er auch seinen letzten Quaver. Dabei geschieht das Unfaßbare: Er wird geringelt, digitalisiert und tief in das Innere seines Computers hinein-gezogen.

## The Point of no Return?

Aus den Tiefen seines Rechners gibt es nur einen Ausweg. Colin muß eine Unzahl von Hindernissen überwinden, um wieder sicher ans Tageslicht zu kommen.

Diese gefährliche Aufgabe kann er natürlich nur mit Hilfe eines geschickten Spielers schaffen, der ihn zum jeweiligen Ausgang des Levels führt. Spielauftrag von One Step Beyond ist es also, den Quavers-Hund von Level zu Level bis auf die andere Seite des

## Die Sonder-Plattformen

**SAFE:** Dies ist eine gute Plattform, denn sie schließt sich nicht und steht so Colin zur Verfügung, um sich etwas auszuruhen.

**NUMBERS:** Plattformen, die Zahlen tragen, müssen in der richtigen Reihenfolge besucht werden, damit der Ausgang korrekt funktioniert.

**DELAY:** Eine Verzögerungsplattform bleibt für ungefähr 15 Sekunden nach dem Zeitpunkt geöffnet, zu dem Colin sie verläßt.

**IN&OUT:** Das ist eine sehr schwierige Plattform. Sie bewegt sich ständig rein und raus. Man muß schon genau zielen, um sicher auf ihr zu landen.



**HORIZONTAL SHUTTER:** Schließt in dem Augenblick alle Plattformen in der selben Reihe, in der Colin draufspringt.

**HORIZONTAL OPENER:** Löst genau die umgekehrte Aktion aus. Diese Plattform öffnet in

dem Augenblick alle Plattformen in der Reihe, in der Colin draufspringt.

**RAY SHUTTER:** Diese Plattform schließt alle anderen Plattformen, die entlang ihrer Diagonalen liegen.

**BOUNCE UP:** Wenn man auf einer dieser Plattformen landet, springt Colin mit einem Salto zwei Levels nach oben und landet sicher auf einer darüberliegenden Plattform, sofern noch eine in der richtigen Position geöffnet ist.

**BOUNCE DOWN:** Diese Plattform schließt sich in dem Augenblick, in dem Colin auf ihr landet. Wenn sich keine geöffnete Plattform unter ihm befindet, verliert man ein Leben.

**BOUNCE UP LEFT/RIGHT:** Funktioniert ähnlich wie der Hochspringer, jedoch mit dem Unterschied, daß er dabei zwei Plattformen nach oben und zur Seite geschleudert wird.



Monitors zu bringen. Dabei ist das Spielprinzip ebenso einfach wie genial. Bei jedem Level erscheinen zwei Quaverstüten. Eine davon ist die Start-Plattform, die andere ist der Ausgang. Um den Level erfolgreich zu beenden, muß Colin jede der vorhandenen Plattformen betreten, um sie zu schließen. Der Weg ins Ziel ist dabei manchmal sehr knifflig und eine gewisse Suchtgefahr ist bei One Step Beyond mehr als wahrscheinlich. Denn während sich die ersten paar Levels zum Eingewöhnen noch sehr schnell bewältigen lassen, wird es dank der Sonderplattformen schon bald schwerer, zum Ausgang zu kommen. Ein manchmal sehr knapp bemessenes Zeitlimit trägt das übrige zur Spielspannung bei.

Leider hat man bei der Realisierung nicht die hohe Stufe der Spielidee erreicht. Mängel im Grafik- und Soundbereich schmälern die Spielmotivation erheblich. Das Intro wurde dafür aber wieder mal hinreißend gestaltet. Trotzdem vermag One Step Beyond dank der Knobel-/Strategievariante durchaus an den Rechner zu fesseln. Nach bestem Lemmingsmuster gestrickt, ist es auch mehr als begrüßenswert, wenn bei einem Spiel mal wieder ausschließlich Köpfe und nicht der Ballerinstinkt gefragt ist.

Thomas Brenner ■



Eine weiche Landung kann man sich nicht wünschen - in einer leckeren Packung Quavers!

## SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD2,5 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
Nachfolger von Push Over

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 110,-

**HERSTELLER**  
Ocean

## RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

# Quicksoft

Quicksoft GmbH Bärenstr. 8 78054 Schwenningen Telefon: 07720/31046 & 31068 & 32083 Fax: 07720/33069  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Einzugsfrist 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-

Auf die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!



Programm		Amiga	IBM/PC	Programm		Amiga	IBM/PC	Programm		Amiga	IBM/PC
NEU NEU NEU NEU NEU											
1989	DV	65,97	79,17	Strike Commander Sp.	DA	—	32,97	Acas over Europe	DV	—	79,17
A.T.A.C.	DA	85,97	92,37	Space Hulk	DA	59,37	79,17	Betrayal Kendor	DV	—	79,17
A-Train	DA	79,17	92,37	Special Forces	DA	79,17	85,77	Blue Force	DV	—	79,17
Abandoned Places 2	DA	59,37	79,17	Superfrog	DA	52,77	—	Burntime	DV	65,97	—
Alone In The Dark	DV	—	85,77	Super Hero	DA	59,37	Verb.	Carmen in Space	—	—	65,97
Alien Breed Sp.	DA	19,77	—	Syndicate	DA	59,37	79,17	Class of the Steel	—	—	72,57
Artus USA	DA	85,77	85,77	The Humans	DV	65,97	79,17	Class of the Steel	DV	92,37	—
Armadilla at Sonier	DA	92,37	—	The Legacy	DA	—	85,77	Class of the Steel	DA	52,77	65,97
Arxan Nights	DA	59,37	—	The Lost Vikings	DA	59,37	79,17	Class of the Steel	DA	59,37	—
B-17 Flying Fortress	DA	72,52	98,97	The Siege	—	—	65,97	Class of the Steel	DA	65,97	—
B.C.Kid	DA	45,17	—	Turkian	DA	19,77	—	Class of the Steel	DA	85,77	—
Battle Team	DV	65,97	79,17	Turkian 2	DA	13,17	Verb.	Class of the Steel	DV	65,97	65,97
Battle Isle Data 2	DV	45,17	46,17	Turkian 3	DA	46,17	—	Class of the Steel	DV	59,37	Verb.
Body Blows	DA	52,77	—	Transcend	DV	59,37	72,57	Class of the Steel	DV	52,77	65,97
Bundesliga Man Pro 2.0	DV	65,97	65,97	Ultima 7	DV	85,77	—	Class of the Steel	—	—	79,17
Civilization	DV	79,17	92,37	Ultima 7 Teil 2	DA	—	72,57	Class of the Steel	—	—	79,17
Car and Driver	DA	—	72,52	Ultima Underworld 2	DA	—	72,57	Class of the Steel	—	—	Verb.
Comanche White L.	DV	—	92,37	Verbs of the Darkness	DV	72,57	—	Class of the Steel	—	—	65,97
Comanche Data Disc	DV	46,17	—	Vikings: Fields of Conq.	DV	46,17	85,77	Class of the Steel	—	—	85,77
Combat Air Patrol	DA	59,37	Verb.	Wing Commander	DV	65,97	79,17	Class of the Steel	DA	Verb.	Verb.
Conquest of the Long	DA	85,97	79,17	Wing Commander 2	DV	79,17	—	Class of the Steel	—	—	79,17
Curse of Enchantia	DV	79,17	79,17	X-Wing	DA	—	85,77	Class of the Steel	DV	85,97	65,97
Cyberace	DV	—	92,37	Xenobots	DA	—	72,57	Class of the Steel	—	—	79,17
D-Generation	DA	26,37	65,97	CD-ROM	DA	—	65,97	Class of the Steel	—	—	62,67
Dagger of Amos Ra	DV	79,17	—	300 Compilation	MA	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Daughters of the Serpents	DA	72,52	79,17	Al Warrior	DA	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Dankest	DV	65,97	85,77	All American Sports	—	119,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Der Palastier	DV	65,97	79,17	Animals	—	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Dark Queen of Kyrin	DV	Verb.	79,17	Armadilla at Sonier	MA	143,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Das Schwarze Auge	DV	72,52	79,17	Castle Master/3D Cons.	—	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Desert Strike	DV	52,77	—	Chessmaster 3000	—	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Dune 2	DV	59,37	72,52	Der Palastier	DV	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Dynablast (mit Adap)	DA	59,37	65,97	Eine Quest!	DV	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Eco Quest	DV	Verb.	79,17	Guy Spy	—	79,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Eco Quest 2	DV	Verb.	79,17	India	DV	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Elite 2	DA	Verb.	79,17	James I. Fast Lane	—	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Eye of the Beholder 2	DV	79,17	79,17	Kings Quest 5	DA	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Eye of the Beholder 3	DV	79,17	79,17	Kings Quest 6	—	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Fallen Empire	DA	—	79,17	Loom	—	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Falcon 3.0	DA	46,17	Verb.	Magnetic Scroll Coll.	—	79,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Flashback	DA	59,37	85,77	Mind Up Mother Goo	MA	87,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic	DV	79,17	79,17	Monkey Island	—	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 2	DV	79,17	79,17	Pacific Island	—	79,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 3	DV	79,17	79,17	Psycho Killer	—	79,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 4	DV	79,17	79,17	Red Storm / Carrier Command	—	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 5	DV	79,17	79,17	Rock Star Pool	—	95,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 6	DV	79,17	79,17	S.W.O.T.L.	—	103,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 7	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 2	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 8	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 9	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 10	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 11	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 12	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 13	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 14	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 15	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 16	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 17	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 18	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 19	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 20	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 21	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 22	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 23	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 24	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 25	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 26	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 27	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 28	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 29	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 30	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 31	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 32	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 33	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 34	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 35	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 36	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 37	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 38	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 39	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 40	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 41	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 42	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 43	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 44	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 45	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 46	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 47	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 48	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 49	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 50	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 51	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 52	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 53	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 54	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 55	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 56	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 57	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 58	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 59	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 60	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 61	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 62	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 63	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 64	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 65	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 66	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 67	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 68	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 69	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 70	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 71	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 72	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 73	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 74	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 75	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 76	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 77	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 78	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 79	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 80	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 81	DV	79,17	79,17	Ultima Underworld 3	—	127,96	—	Class of the Steel	—	—	—
Frederic 82	DV	79,17									

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken. Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatibel, Atari ST/TT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/44 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbocher und Komplettsysteme.

Wie bekommt ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. ihr ruft uns an
2. ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr rechnet einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels,

den rechnet ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM 79,95

79,95 x



Empire Deluxe für Windows/Szenario Disk

# Veni, vidi, vici

**Kriegsspieler und Strategen aufgepaßt. White Wolf Productions und New World Computing bringen in diesen Tagen gleich zwei neue Produkte auf den Markt: Die Windows-Version von Empire Deluxe und eine Prominenten-Szenario-Diskette.**

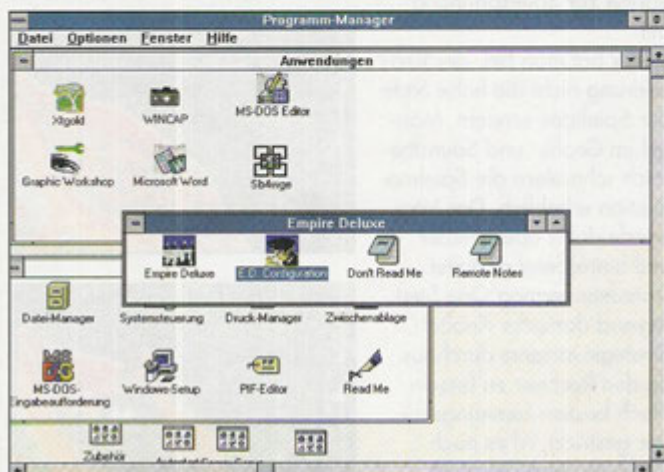
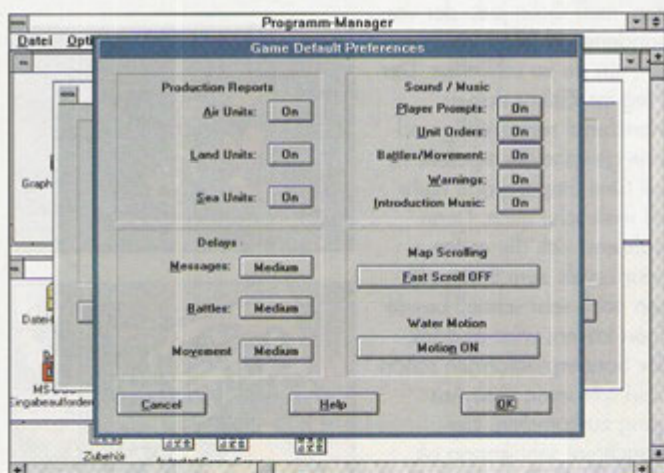
■ von Markus Krichel

Um es gleich vorwegzunehmen: Empire Deluxe für Windows ist identisch mit der DOS-Version. Für alle, die nicht mit diesem Nachfolgewerk zur "Mutter aller Kriegsspiele" vertraut sind, hier das Wichtigste in Kürze: Empire Deluxe ist ein strategisches Welteroberungsspiel. Der Spieler beginnt mit einer Stadt inmitten einer großen, vom Computer generierten Welt. Sie entscheiden, welche Stadt was produziert, z. B. Armeen, Flugzeuge oder Schiffe. Diese militärischen Einheiten werden als Spielfiguren oder Icons über das 50 mal 50 Quadrate große Spielfeld bewegt, wobei jede Einheit eine bestimmte vorgegebene Strecke zurücklegen kann und über eine zugeordnete Angriffs- bzw. Verteidigungsstärke verfügt. Durch ständige Ausrüstung, gekoppelt mit der richtigen Strategie, versucht man, die Welt zu erobern. Einziges Problem: Bis zu fünf Mitspieler (der menschlichen oder digitalen Art) haben das gleiche Ziel und versuchen ihr Bestes, dem Gegner den Garaus zu machen, bevor ihnen dergleichen widerfährt. Empire Deluxe gilt insbesondere unter Modemspielern als Klassiker. Sie beginnen das Spiel als 2. Lieutenant, wobei Schwierigkeitsstufen von Basic (Grund-

stufe) bis Advanced (Fortgeschrittene) gewählt werden können. Mittels des Spieleditors kann man seine eigenen Welten und Szenarien entwerfen. Entsprechend dem militärischen Erfolg wird man bis zum General oder Admiral befördert. Aufgrund der frei wählbaren Schwierigkeitsstufen ist Empire Deluxe sowohl für Anfänger als auch für Experten im Strategiespielbereich bestens geeignet.

Die Szenariodiskette ist sowohl für den Gebrauch mit der DOS- als auch der Windows-Version geeignet. Das Programm besteht aus 40 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Vom alten Rom über den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg bis hin zur traurigen Realität des jugoslawischen Bürgerkriegs findet hier jeder Hobbystratege echte Herausforderungen.

Um die Qualität der Szenarien zu gewährleisten, haben die Leute von White Wolf Productions mal so richtig ihre Beziehungen spielen lassen. So findet man unter den Designern solch illustre Namen wie Trevor Charles Sorenson (Star Fleet, Star Legions), Noah Falstein (Indiana Jones and the Fate of Atlantis), Will Wright (SimCity), Gordon Walton (Harpoon) und den Sci-Fi Schriftsteller



**Die grafische Oberfläche ist wie geschaffen für die umfangreichen Menüs von Empire Deluxe.**

Jerry Pournelle. Der Schwierigkeitsgrad der Szenarien reicht von kinderleicht bis fast unmöglich. Gewisse Empire-Strategen werden insbesondere von Jim Dunnigans Sci-Fi-Szenario "Red World" und von Johnny Wilsons "Vortex" angetan sein. Besitzer von Empire Deluxe Version 3.0 oder 3.10 finden auf der Diskette ein Update auf Version 3.11. Alles in allem stellt die Szenario-Diskette eine willkommene Bereicherung für jeden Empire bzw. Empire Deluxe-Fan dar.

## Die Empire-Historie:

Empires Siegeszug begann anno 1960 als Mainframe-Computerspiel. Ursprünglich von Walter Bright (während seiner Studienzeit in Kalifornien) entworfen, verbrachte das Spiel seine Jugendzeit in den unergründlichen Tiefen der damals populären VAX-Computer. Während dieser Zeit wurde das Spiel unzählige Male verbessert und aufgepeppt. Das amerikanische Softwarehaus Interstel brachte schließlich die erste Version für Heimcomputer auf den Markt. Einer der Co-Designer dieser Version war Mark Baldwin, der





## Interview mit Mark Baldwin und Bob Rakosky

# Peace, Love & Flowers

Mark Baldwin und Bob Rakosky sind zumindest auf den ersten Blick ein ungleiches Paar. Mark (41, ledig) ist der Sohn eines amerikanischen Luftwaffenmajors und war selbst von 1975 bis 1979 als Ingenieur bei der US Air Force tätig. Von 1964 bis 1966 lebte er mit seiner Familie in Wiesbaden. Bob (42, geschieden) hingegen ist eher Archetyp eines aus den

70ern übriggebliebenen Hippies. Zusammen bilden die beiden das Entwicklungsteam White Wolf Productions, das sich mit Strategiespielen wie Empire Deluxe und The Perfect General einen Namen gemacht hat.

**PC Games:** Woran arbeitet Ihr beide im Moment?

**Bob:** Das ist Top Secret.

**Mark:** Nun ja. Wir machen eine Ausnahme für die PC Games-Leser. Wir arbeiten momentan an einem neuen Spiel mit dem Arbeitstitel "War". Es handelt sich dabei um ein sehr abstraktes Kriegsspiel-Konstruktions-Set, in dem man Schlachten aus allen historischen Perioden simulieren kann.

**PC Games:** Kann dieses neue Spiel in Verbindung mit einem Eurer anderen Produkte gespielt werden.

**Bob:** Im Moment befinden wir uns in der frühesten Entwicklungsphase. Zu diesem Zeitpunkt können wir wirklich nicht

viel mehr dazu sagen. Es wird sich um ein DOS-Produkt mit einer zeitgleichen Konvertierung für Windows handeln. Es wird mit ziemlicher Sicherheit ein Stand-Alone-Product sein, d. h. es kann nicht mit unseren anderen Produkten gekoppelt werden.

**Mark:** Alles was wir im Moment haben, ist ein ca. zehnteiliges Dokument mit den Grundfunktionen. Jede Ähnlichkeit zwischen diesem Dokument und dem fertigen Produkt wäre rein zufällig.

**PC Games:** Eure Version vom Empire Deluxe für Windows steht kurz vor der Veröffentlichung. Welche Unterschiede bestehen zwischen der Windows-Version und der DOS-Version?

**Bob:** Es ist im Prinzip das gleiche Spiel. Ein Unterschied besteht natürlich darin, daß man die Bildschirmauflösung nicht mehr beliebig verändern kann, da wir hier natürlich von den entsprechenden Windows-Treibern abhängig sind. Modemplay zwischen der DOS- und Windows-Version ist möglich.

**PC Games:** Ein weiteres Produkt, das kurz vor der Veröffentlichung steht, ist eine "Prominentendiskette" für Empire Deluxe. Diese Diskette enthält Szenarien, die von prominenten Repräsentanten der Softwareindustrie entworfen wurden.

**Bob:** Das war eine meiner gewohnt brillanten Ideen, die mir gewöhnlich zu nachtschlafender Zeit kommen. Mark hat das ganze allerdings zusammengechustert, denn er hat die Designer überredet, die Szenarien für uns zu entwerfen. Und jeder, der schon mal mit Game Designern gearbeitet hat, weiß, daß dies kein einfacher Job gewesen sein kann.

**PC Games:** Was war die Reaktion Eurer Kollegen auf die Bitte, Szenarien zu entwerfen?

**Mark:** Geteilt! Die häufigste Antwort war: "Ich würde wirklich gerne ein Szenario entwerfen, aber ich habe einfach nicht die Zeit. Mit Beharrlichkeit und viel Überredungskunst haben wir es schließlich hingekriegt. Daher an dieser Stelle unser Dank an die Kollegen!

**PC Games:** Ihr seid natürlich als Designer für Kriegsspiele bekannt. Woher kommt diese Faszination, mit dem Krieg zu spielen?

**Mark:** Ich sehe unsere Spiele wirklich nicht so sehr als Kriegsspiele, sondern vielmehr als Strategiespiele. Ich finde, daß Strategiespiele einen sehr hohen Unterhaltungswert haben, da sie den Intellekt stimulieren. In Spielen dieser Art müssen ständig neue Entscheidungen getroffen werden. Dieser Entscheidungsprozess fasziniert mich persönlich und ich glaube, daß dies auch auf die Fans unserer Spiele zutrifft.

**Bob:** Ich schließe mich den Worten meines Vorredners an. Ich glaube, daß das strategische Element für mich sogar noch wichtiger ist als für Mark, der ja auch vier Jahre bei der Luftwaffe verbrachte. Wenn ich an Krieg denke, denke ich an

später von Interstel alle Rechte an Empire erwarb. Nachdem Mark Interstel verlassen hatte, gründete er seine eigene Produktionsfirma White Wolf Productions, deren Erstlingswerk The Perfect General gleich ein großer Erfolg wurde. Nachdem man New World Computing als Verlags- und Vertriebspartner gewinnen konnte, begann die Arbeit an Empire Deluxe auf Hochtouren, wobei man klar hervorhob, daß Empire Deluxe NICHT Empire Teil 2 ist. Vielmehr wollte man zwar den Spielwitz des klassischen Empire beibehalten, aber gleichzeitig das Programm den Anforderungen des modernen Computerspielmarktes anpassen.



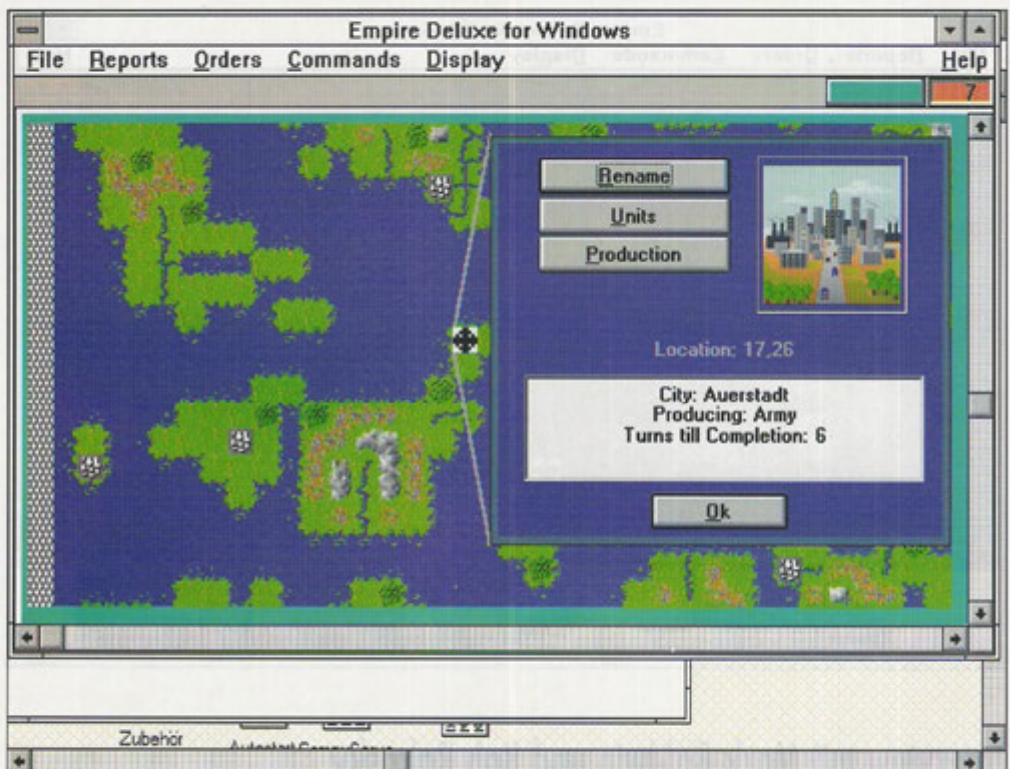
Leichenbeutel und die Bilder des Vietnamkrieges, mit denen ich groß geworden bin. Krieg hat für mich nichts Unterhaltendes. Schach ist im Prinzip ja auch ein Kriegsspiel, es wird halt nicht so sehr mit Gewalt und Blutvergießen assoziiert. **Mark:** Unterhaltsam finde ich Krieg natürlich auch nicht. Ich hatte eben schon als Kind ein großes Interesse an Militärgeschichte. Der Konflikt zwischen zwei oder mehreren individuellen Denkern, die versuchen, sich gegenseitig auszu-manövrieren, hat für mich etwas wirklich faszinierendes. Insbesondere die Tatsache, daß die Denkvorgänge und ihre Folgen sofort beobachtet werden können.

**PC Games:** Selbst wenn man die Abwesenheit grafischer Gewalt in Empire Deluxe bedenkt, bleibt der Fakt, daß es ein Kriegsspiel ist und menschliche Opfer im Krieg eine große Rolle spielen.

**Mark:** Keine Frage. Ich bezweifle jedoch, daß der Spieler auf Blut aus ist. Es gibt jede Menge Spiele, in denen grafische Gewalt vorherrscht. Daraus schließe ich, daß man hier zwischen den Gruppen Actionfreaks und Strategen unterscheiden muß.

**PC Games:** Deutschland hat, wie Ihr sicher wißt, ein echtes Problem mit paramilitärischen Gruppen, wie z. B. den Neonazis. Solche Gruppen benutzen Spiele wie Eure für sogenanntes "taktisches Training". Eure Meinung?

**Mark:** Gewalt hat noch nie ein Problem gelöst. Mir mißfällt der Gedanke, daß jemand mein Spiel oder Werkzeug, wie ich es nenne, dazu mißbraucht, Gewalt gegen andere Menschen zu propagieren. Es ist jedoch ein Werkzeug. Alle Werkzeuge können für gute oder schlechte Zwecke gebraucht werden. Meine Kreationen können sicherlich guten und schlechten Zwecken dienen. Ich kann daher nur hoffen, daß der Großteil der User mein Werkzeug für gute



**Bob Rakosky (rechts) und Mark Baldwin (links) beim Studieren ihrer druckfrischen Lieblingslektüre aus Übersee...**

Zwecke nutzt, wie Unterhaltung, Erweiterung des geistigen Horizonts usw.

**Bob:** Empire Deluxe ist abstrakt und weit entfernt von der Realität eines echten militärischen Konflikts. Wenn man Dir z. B. in der Schule Mathematik beibringt, heißt das noch lange nicht, daß Du nun in der richtigen Welt überleben kannst. Das gedankliche Fundament

wird zwar gelegt, es hängt jedoch vom Individuum ab, wie diese Fähigkeit genutzt wird.

**PC Games:** Viele der erhältlichen Kriegsspiele weisen eine frappierende Ähnlichkeit mit Empire bzw. Empire Deluxe auf. Vergleiche solcher Spiele mit Eurem Werk sind daher unvermeidlich.

**Bob:** Das Original Empire ist sozusagen die "Mutter aller Kriegsspiele". Das typische Welteroberungsspiel ist wirklich die "Variation über ein Thema". Daher ist das nicht weiter verwunderlich. Wenn es sich um ein Spiel mit unterschiedlichem Handlungsablauf handelt, warum nicht? Viele dieser Spiele basieren auf dem Originalkonzept und erweitern





**Frieden, Blumen und Liebe - den Designern eines Kriegsspiels traut man solche Sätze kaum zu.**

dieses zu aller Gunsten.

**Mark:** Empire ist und bleibt das strategische Kriegsspiel. Darauf bin ich sehr stolz. Wenn ich jetzt nur noch einen Weg finden würde, wie ich das zu Kohle machen könnte...

**PC Games:** Genug "vom Kriege". Bob, was ist Dein Lieblingsspiel und warum?

**Bob:** ...[Schweigen]...

**Mark:** ...[lacht]...Lemmings!

**Bob:** Das kommt der Sache schon sehr nahe. Ich würde sagen, Lemmings und SimCity. Ich spiele wirklich nicht oft an meinem Computer. Ich bin mehr auf der technischen Seite angesiedelt als der typische künstlerisch begabte Designer. Computerspiele sind nicht mein Leben. Ich genieße jedoch die Herausforderungen, die ein Spiel an den Programmierer stellt.

**Mark:** Civilization. Hier ist ein Spiel, daß ich wirklich gerne selbst geschrieben hätte. Sid Meier hat allen Grund, stolz darauf zu sein.

**PC Games:** Welche Spiele mögt Ihr nicht und warum?

**Bob:** Plattformspiele aller Art. Manche Leute lieben diese digitalen Daumenschrauben; mir persönlich geht dafür jegliches Interesse ab.

**Mark:** Diese Frage kann ich nicht beantworten. Ich kann mich nicht dazu bringen, die Arbeit meiner Kollegen zu kri-

tisieren. Aus Erfahrung wird man klug.

**PC Games:** Welchen guten Rat könnt Ihr unseren Lesern geben, die gerne professionelle Spieldesigner werden wollen?

**Bob:** Zunächst mal sollte jeder Designer auch programmieren können. Und jeder Programmierer, der sein Salz wert ist, sollte zunächst einmal Assembler lernen. Mit dieser Ansicht bin ich zwar wahrscheinlich in der Minderheit, aber als technisch orientierter Programmierer finde ich das einfach notwendig. Das sollte dann mit einer Hochsprache, wie C oder C++ gekoppelt werden. Mark ist wahrscheinlich anderer Ansicht, da er kein Assembler-Programmierer ist.

**Mark:** Hey! Ich hab' einen Kurs in Assembler belegt.

**Bob:** Wie gesagt. Mark ist kein Assembler-Programmierer.

**Mark:** Sehr lustig, Bob. Im Ernst: Heutzutage kann niemand mehr Designer werden wie in der "guten alten Zeit". Als Bob und ich anfangen, konnten ein oder zwei Programmierer mit guten Ideen problemlos ein Spiel entwerfen und fertigstellen. Das ist heute nicht mehr möglich. Der Finanzaufwand ist einfach zu groß.

**PC Games:** Das sind ja schöne Aussichten für unsere zukünftigen Programmierer.

**Bob:** Nicht verzagen. Onkel Bob hat noch einen Tip in der Hinterhand: Besorgt Euch einen Job bei einem guten Softwarehaus. Egal ob als Büroboote, Hausmeister, Bleistiftspitzer oder Game Tester. Solange Ihr einen Fuß in die Tür kriegt, besteht eine gute Chance, daß Eure Talente einmal entdeckt und genutzt werden.

**PC Games:** Irgendwelche letzten Worte an unsere Leser?

**Mark:** (auf Deutsch)... Hallo Leser...

**Bob:** Frieden, Blumen und Liebe...viel Liebe. Eigentlich nicht mal so sehr die Blumen. Aber Liebe...ganz klar...

## Schwarz auf weiß

Als Markus Krichel im vergangenen Monat Mark und Bob besuchte, hatten die beiden tatsächlich ihre Spenderhosen an. Fünfmal signierten sie ihren aktuellen Hit Empire Deluxe und versahen diese Exemplare außerdem mit einer standesgemäßen Widmung (Mark: May all your battles end in victory! Bob: Peace, love & flowers!). Wenn Sie solch ein exklusives Exemplar in Händen halten möchten, so beantworten Sie folgende Frage:

In welcher schönen hessischen Stadt verbrachte Mark Baldwin zwei Jahre seines Lebens?

Die hoffentlich richtige Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computec  
Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Empire Deluxe  
Isarstraße 32-34  
90 451 Nürnberg

(Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!)

## Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung  
nur an  
Händler!

Bitte Preisliste  
anfordern!

## Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

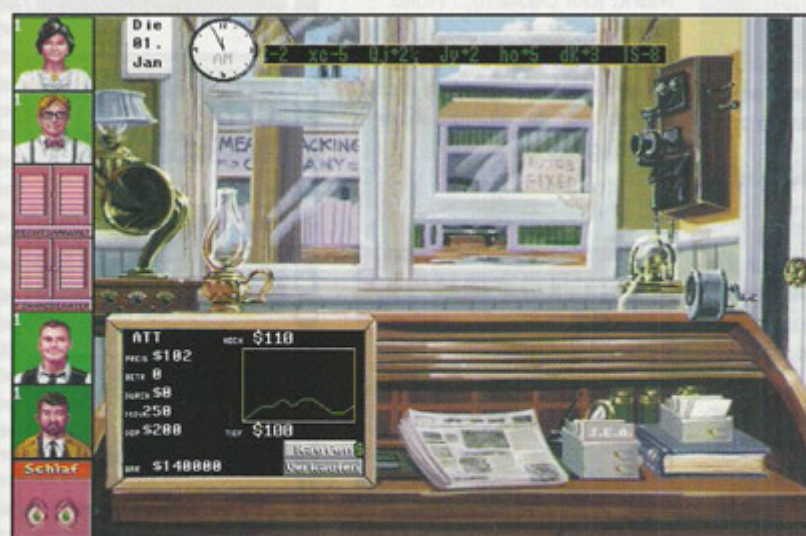
Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



# Ich wär' so ger

**Manche Leute glauben ja, daß Geld alles ist - und sie haben recht! Zumindest will uns davon die deutsche Version des Wall Street Managers überzeugen. Lohnt sich die Investition?**



**Der erste Tag in der eigenen Firma anno 1929: Mit Ihrer noch sehr kleinen Mannschaft versuchen Sie, aus dem Startkapital ein Vermögen zu machen.**

**Z**u Beginn werden Sie mit einer beinahe alltäglichen Situation konfrontiert: Die fürsorglichen Eltern schenken Ihnen zum bestandenen Examen mal eben \$200.000, und die sollen Sie dann auch bitteschön im Laufe eines Jahres vermehren. Und genau hier beginnt Ihr Problem: Auf dem Sparbuch zehrt die Inflation an den mickrigen

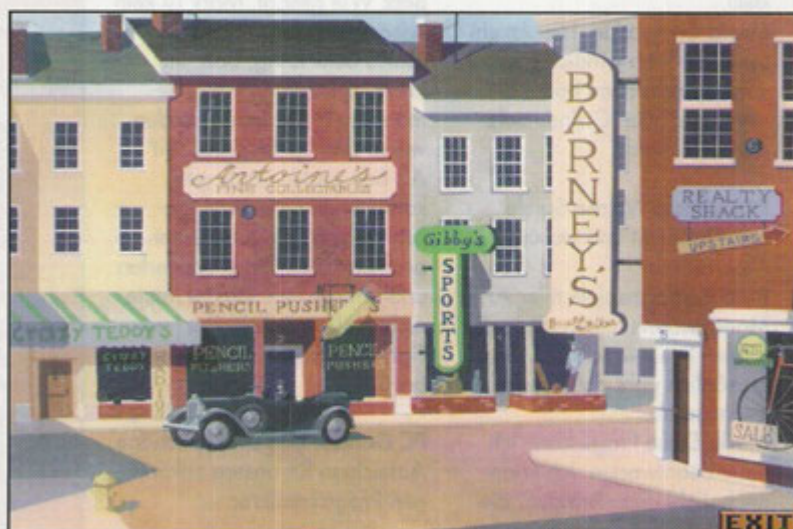
Zinsen und im Casino hat schon so mancher sein letztes Hemd verspielt. Also entscheiden Sie sich für den goldenen Mittelweg, eröffnen in der Lower East Side von Manhattan ein kleines Unternehmen und lassen zukünftig Ihr Vermögen in den heiligen Hallen der New York Stock Exchange arbeiten.

## Was lacostet die Welt ...

Bevor Sie sich ins große Geschäft stürzen, dürfen Sie sich zwischen zwei verschiedenen Szenarien und drei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Ganz Mutige können ihre Künste im Jahre 1929 testen (inklusive dem "großen Crash"). Für erste Gehversuche in Sachen

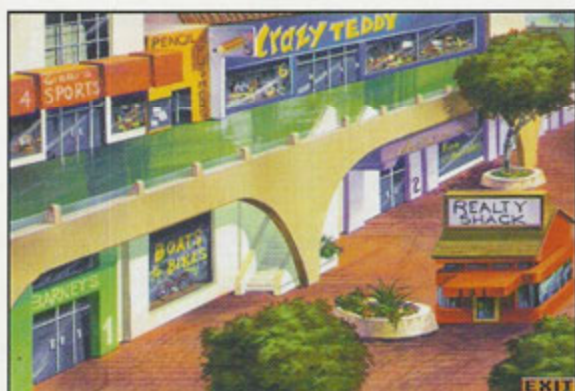
Börse lädt man sich am besten das moderne Umfeld der 80er Jahre. Im Gegensatz zum historischen Milieu stehen Ihnen unter anderem moderne TV-Börsendienste und Computer zur Verfügung. Für die Routinearbeiten sollten Sie sich Personal einstellen: Von der Sekretärin über einen jungen Auszubildenden bis hin zu Rechtsanwälten und Informanten können Sie Ihre neue Firma je nach Erfolg ausstatten. Jeder Geschäftstag ist in Fünf-Minuten-Einheiten unterteilt. Gesteuert wird Ihr kleines Reich von Ihrem Büro aus, in dem Sie Kurse verfolgen und bei passender Gelegenheit Aktien, Bonds, Öl und Gold kaufen oder verkaufen. Außer den üblichen Börsenaktionen gibt es weitere Pflichtübungen: Beim Mittagessen neue Geschäftspartner und Informanten anheuern, Gespräche mit der Frau Mama führen oder im Einkaufszentrum das eine oder andere Souvenir (Autos, Schmuck, Gemälde usw.) für die heimische Schatzkammer erwerben. Sollten Sie Ihre karitative Ader wiederentdeckt haben, freut sich Schwester Mildred über eine milde Gabe. Außerdem kann es passieren,

**Wohl dem, der solche Eltern hat: Mom und Dad lassen für die Zukunft ihres Filius ein hübsches Sümmchen springen.**





# ne Millionär...



**Wertvolle Antiquitäten sind für Jung-Manager nicht mehr als Prestigeobjekte.**

daß bei unvorsichtiger Vorgehensweise schnell die gestrenge Börsenaufsicht SEC bei Ihnen vor der Tür steht. Nach einem ereignisreichen Tag fahren Sie nach Hause (oder machen gleich ein Nickerchen auf dem Schreibtisch) und das wild aufflackernde Festplattenlämpchen verrät Ihnen, daß die Wall Street auch am nächsten Tag wieder einiges an Überraschungen für Sie parat hält.

## ... Geld spielt keine Rolex!

Bei entsprechender Hardware gibt es hochauflösende 256-Farben-Bilder zu bestaunen,

während bei den mickrigen Animationen anscheinend die Rezession zugeschlagen hat. Im Sound-Bereich schaut es leider auch nicht besser aus: Zwar hat man eine Unmenge Treiber beige packt, aber bedauerlicherweise läßt die Vielfalt der Musikstückchen und der eingestreuten Effekte doch sehr zu wünschen übrig. Mit dem Mauscursor (ein Dollarzeichen) kann beinahe jeder Gegenstand, der sich in der Nähe Ihres Arbeitsplatzes befindet, angeklickt und aus der sich öffnenden Dialogbox bzw. Iconleiste die gewünschte Option gewählt werden.



Übrigens: Der geforderte 10-MHz-286er als Mindestausstattung ist blanke Theorie. Erst ab 25 MHz wird die Ladezeit für die opulenten Grafiken erträglich.

Fazit: Als begeisterte Börsianerin habe ich mich selten zuvor so sehr auf eine Wirtschaftssimulation gefreut. Aber bereits nach wenigen Stunden Spielzeit offenbaren sich die Schwächen des Programms: Der Untertitel "Die Simulation des Finanzmarktes" ist angesichts der auf vier Anlageob-

jekte beschränkten Möglichkeiten wohl leicht übertrieben. Auch spielerisch wird auf die Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten. Trotz der vielen amüsanten Überraschungen und der zweifellos gelungenen Präsentation ist der Wall Street Manager eine arg monotone Angelegenheit - den meisten dürfte er schon bald ähnlich herzerreißende Töne wie dem schlafenden Nachwuchs-Kostolany entlocken. Eine höchst spekulative Investition!

Petra Maureröder ■



## SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
Deutsche Version von  
"Rags to Riches"

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**  
Interplay

## RANKING

### Wirtschaftssimulation

80%	35%	78%	65%
Grafik	Sound	Handling	Spieldiener

**Spieleranzahl** 1

**Handbuch** deutsch

**Spiel** deutsch

**Kopierschutz** keiner



Seven Cities of Gold - Commemorative Edition

# El Dorado

**Unter spanischer Flagge entdeckte der Italiener Christoph Columbus 1492 die Bahama-Insel Guanahani sowie Kuba und Haiti. Das war aber nur der Anfang zahlreicher Reisen in die "Neue Welt".**

**O**wohl das 500jährige Jubiläum schon vor einem guten Jahr ausgiebig gefeiert wurde, hat sich Electronic Arts nun dazu entschlossen, den vermeintlichen Entdecker Amerikas noch einmal zu ehren. Kenner der Softwarewelt werden sich an den C64-Klassiker Seven Cities Of Gold sicherlich erinnern, der bislang auf dem PC nicht erhältlich war. Jetzt ist es endlich soweit, alle Seefahrer und Abenteurer können aufatmen.

## Anleihen an der Geschichte

Ausgangspunkt aller Bemühungen ist das spanische Königshaus, das dem wackeren Seefahrer die finanziellen Möglichkeiten gibt, seine geplante Expedition in die Tat umzusetzen. Hier kann man also Schiffe erwerben und auch anständig beladen. Dabei muß man sich aber von vorneherein darüber im klaren sein, ob man



auf einen kriegesischen Raubzug gehen oder feste Handelsbeziehungen etablieren möchte. Je nachdem muß man Soldaten, Geistliche oder Scouts mit an Bord nehmen, Güter oder Waffen einladen. Man sollte sich aber bewußtmachen, daß man auf die harte Tour nicht sehr weit kommt, sondern sich eher selbst den Boden unter den Füßen wegzieht. Die Ureinwohner kommunizieren nämlich rege miteinander, so daß nach einigen Angriffen auf friedliebende Dörfer fast alle Häuptlinge über die Ankunft der weißen Männer informiert sind. Auf der weiten Reise muß man



**An der Nordseeküste - ganz so idyllisch ist es in Amerika allerdings nicht.**

tunlichst darauf achten, nicht über allzu viele Riffs hinwegzusegeln, denn der Bug des Schiffes wird dadurch arg in Mitleidenschaft gezogen. Ein abruptes Ende der weiten Fahrt ist oft die Folge. Außerdem muß die Nahrungsmittelversorgung garantiert sein, denn sonst sterben die guten Expeditionsmitglieder wie die Fliegen.

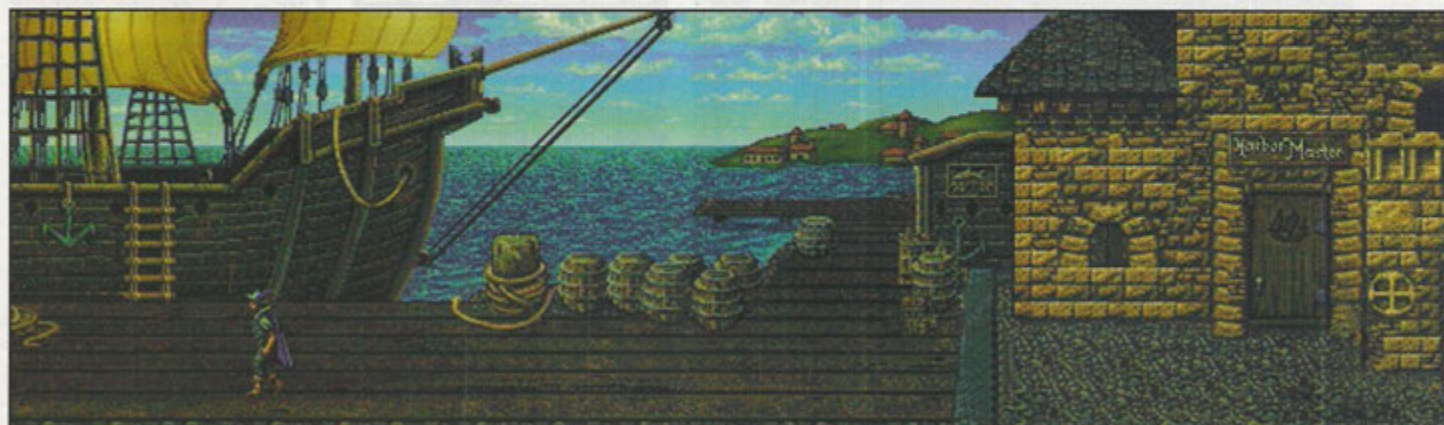
## In der Neuen Welt

Nach der Ankunft kann man kleine Expeditionstrupps zusammenstellen, mit denen man die Gegend erkundet, Bergbau betreibt und mit den Völkern in Kontakt tritt. Hier kann man ebenfalls verschieden vorge-

hen: Entweder man läßt gleich zu Beginn die Waffen sprechen, um alle Wertgegenstände einzupacken, oder man verblüfft die Eingeborenen mit kleinen Gaukeleien und präsentiert ihnen einige Geschenke. Stellt man sich besonders geschickt an, so erklärt sich der Stammesführer oft bereit, eine Mission auf seinem Grund errichten zu lassen. So schnell kann man einen wichtigen Stützpunkt sein Eigen nennen.

## Grafik, Sound und Spielfluß

Am Spielablauf hat sich eigentlich nicht viel verändert, legt man den Klassiker längst vergangener Tage zugrunde. Die Steuerung über die Tasta-







**Der Häuptling ist höchst erfreut in Anbetracht der vielen Geschenke.**

tur ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig, so daß man über kurz oder lang auf den Joystick zurückgreifen sollte. Grafik und Sound wurden selbstverständlich kräftig überarbeitet, allerdings kann man die neue Version von Seven Cities Of Gold nicht mit der Gold-Version von

Pirates! vergleichen. Hier hätte man sich wahrhaft mehr Mühe geben können, hat doch MicroProse gezeigt, was bei Umsetzungen möglich ist.

Oliver Menne ■

**SPECS & TECS**

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
Umsetzung eines Klassikers

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**  
Electronic Arts

**RANKING**

**Simulation**

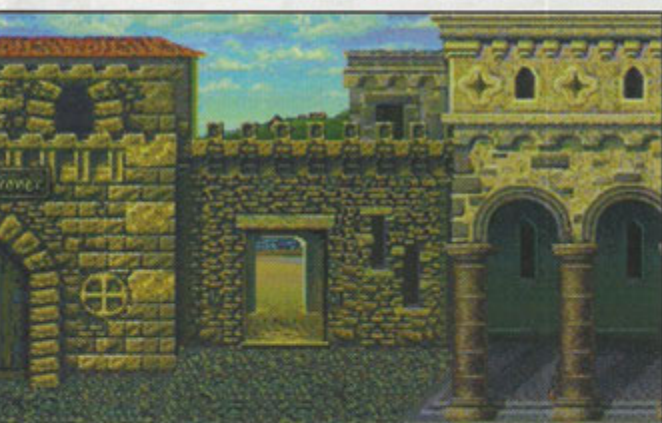
65%	65%	70%	75%
Grafik	Sound	Handling	Spiele Spaß

**Spieleranzahl** 1

**Handbuch** englisch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** normal



# HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Karin Demand

Geschäftszeiten:

Mo-De 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA
1849	76, DV	Eye of Beh 3 Druch	77, DV	Prestige Collect.	87, DH
1990 93er Edition	35, DV	F 15 Str. Eagle 3	87, DH	Prince of Persia	32, DH
3D Construct. 2.0	114, DV	F 17 Challenge	28, DH	Prince of Persia 2	87, DH
7th Guest (CD-ROM)	115, DV	F-19 Stealth Fight	49, DH	Privateer	79, DV
A Train	87, DV	Falcon 3.0	87, DV	Project X	27, DH
Construction Set	41, DV	Mission Disk 1	54, DH	Prophecy	66, DH
AA - War II Skies	84, DH	Mission Disk 2	54, DH	Protector	71, DH
Abandoned Places 2	76, DV	Mission Disk 3	54, DH	Puffy	48, DH
Acres of T. Pacific	64, DH	Mission Disk 4	54, DH	Quest for Glory 3	66, DV
Mission Disk 1	46, DV	Mission Disk 5	54, DH	Railroad Deluxe	78, DH
Mission Disk 2	65, DV	Mission Disk 6	54, DH	Ranch 1.1 Skies	59, DH
Acres over Europe D	29, DH	Mission Disk 7	54, DH	Red Baron	64, DV
Adrian's Family	82, DH	Mission Disk 8	54, DH	Mission Disk 1	48, DV
Air Warrior	82, DH	Mission Disk 9	54, DH	Mission Disk 2	87, DV
Arbus A 320	64, DV	Mission Disk 10	54, DH	Mission Disk 3	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 11	54, DH	Mission Disk 4	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 12	54, DH	Mission Disk 5	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 13	54, DH	Mission Disk 6	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 14	54, DH	Mission Disk 7	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 15	54, DH	Mission Disk 8	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 16	54, DH	Mission Disk 9	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 17	54, DH	Mission Disk 10	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 18	54, DH	Mission Disk 11	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 19	54, DH	Mission Disk 12	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 20	54, DH	Mission Disk 13	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 21	54, DH	Mission Disk 14	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 22	54, DH	Mission Disk 15	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 23	54, DH	Mission Disk 16	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 24	54, DH	Mission Disk 17	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 25	54, DH	Mission Disk 18	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 26	54, DH	Mission Disk 19	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 27	54, DH	Mission Disk 20	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 28	54, DH	Mission Disk 21	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 29	54, DH	Mission Disk 22	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 30	54, DH	Mission Disk 23	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 31	54, DH	Mission Disk 24	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 32	54, DH	Mission Disk 25	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 33	54, DH	Mission Disk 26	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 34	54, DH	Mission Disk 27	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 35	54, DH	Mission Disk 28	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 36	54, DH	Mission Disk 29	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 37	54, DH	Mission Disk 30	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 38	54, DH	Mission Disk 31	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 39	54, DH	Mission Disk 32	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 40	54, DH	Mission Disk 33	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 41	54, DH	Mission Disk 34	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 42	54, DH	Mission Disk 35	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 43	54, DH	Mission Disk 36	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 44	54, DH	Mission Disk 37	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 45	54, DH	Mission Disk 38	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 46	54, DH	Mission Disk 39	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 47	54, DH	Mission Disk 40	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 48	54, DH	Mission Disk 41	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 49	54, DH	Mission Disk 42	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 50	54, DH	Mission Disk 43	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 51	54, DH	Mission Disk 44	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 52	54, DH	Mission Disk 45	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 53	54, DH	Mission Disk 46	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 54	54, DH	Mission Disk 47	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 55	54, DH	Mission Disk 48	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 56	54, DH	Mission Disk 49	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 57	54, DH	Mission Disk 50	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 58	54, DH	Mission Disk 51	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 59	54, DH	Mission Disk 52	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 60	54, DH	Mission Disk 53	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 61	54, DH	Mission Disk 54	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 62	54, DH	Mission Disk 55	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 63	54, DH	Mission Disk 56	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 64	54, DH	Mission Disk 57	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 65	54, DH	Mission Disk 58	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 66	54, DH	Mission Disk 59	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 67	54, DH	Mission Disk 60	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 68	54, DH	Mission Disk 61	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 69	54, DH	Mission Disk 62	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 70	54, DH	Mission Disk 63	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 71	54, DH	Mission Disk 64	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 72	54, DH	Mission Disk 65	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 73	54, DH	Mission Disk 66	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 74	54, DH	Mission Disk 67	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 75	54, DH	Mission Disk 68	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 76	54, DH	Mission Disk 69	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 77	54, DH	Mission Disk 70	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 78	54, DH	Mission Disk 71	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 79	54, DH	Mission Disk 72	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 80	54, DH	Mission Disk 73	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 81	54, DH	Mission Disk 74	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 82	54, DH	Mission Disk 75	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 83	54, DH	Mission Disk 76	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 84	54, DH	Mission Disk 77	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 85	54, DH	Mission Disk 78	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 86	54, DH	Mission Disk 79	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 87	54, DH	Mission Disk 80	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 88	54, DH	Mission Disk 81	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 89	54, DH	Mission Disk 82	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 90	54, DH	Mission Disk 83	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 91	54, DH	Mission Disk 84	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 92	54, DH	Mission Disk 85	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 93	54, DH	Mission Disk 86	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 94	54, DH	Mission Disk 87	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 95	54, DH	Mission Disk 88	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 96	54, DH	Mission Disk 89	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 97	54, DH	Mission Disk 90	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 98	54, DH	Mission Disk 91	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 99	54, DH	Mission Disk 92	39, DH
Arbus A 320 Anver.	83, DH	Mission Disk 100	54, DH	Mission Disk 93	39, DH

## Superpreise Händleranfragen erwünscht Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB

\* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten



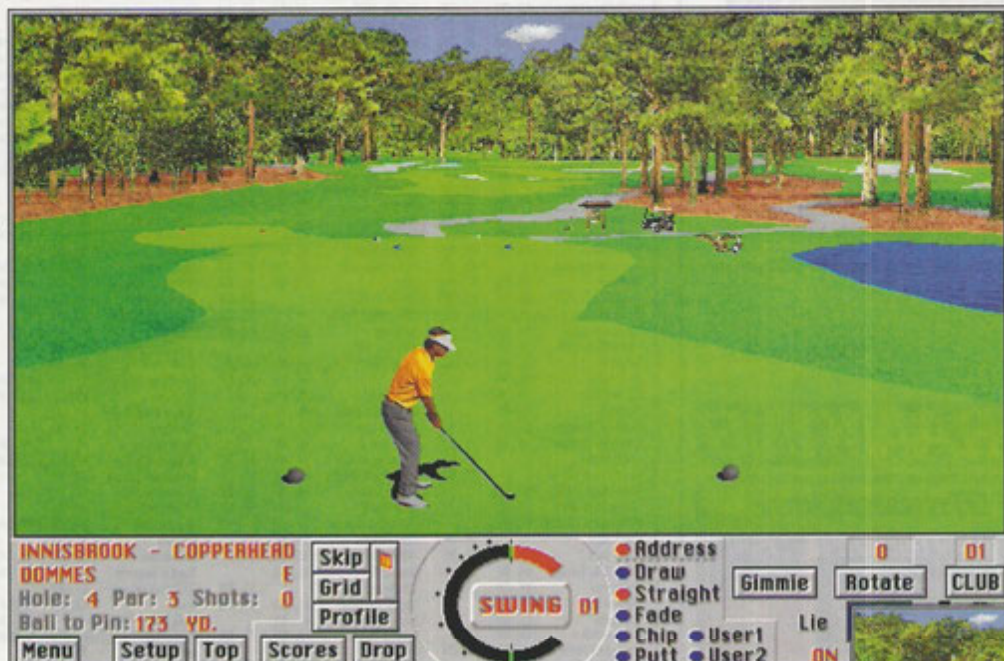
Links 386 pro - Innisbrook

# Dauerbrenner

**Falls Sie Ihren Jahresurlaub (1 Woche) in diesem Sommer schon aufgebraucht haben, dann ist das nicht so schlimm. Denn mit der neuesten Links-Extension lädt Access Sie ein: Das Innisbrook Hilton Resort erwartet Sie!**

Das Golffieber an heimischen Rechnern nimmt nicht ab. In immer kürzeren Abständen erscheinen die Erweiterungskurse für das Referenz-Spiel: Links 386 pro. Ob reine Verkaufsstrategie oder nicht, mit den neuen Kursen verliert das PC-Golfen jedenfalls nichts von seinem ur-

springlichen Reiz. Und wer sich zudem an den landschaftlichen Leckerbissen der High-End-Plätze nicht satt sehen kann, der bekommt für seine 60 Mark doch einiges am Bildschirm geboten. Platz um Platz erweitert Access die Sammlung der berühmtesten Golfanlagen rund um den Globus. Nach den Ausflügen auf die Nobelgrüns von Pinehurst und Banff Springs kann man sich jetzt also auch an den Greens der First Class Destination Innisbrook bei Tarpon Springs versuchen. Floridas Golfadresse Nummer Eins wird im bekannten Golf Digest als einer der Vorzeigepplätze Amerikas geführt. Einmal mehr glänzen die Access-Leute mit der perfekten Umsetzung einer renommierten Golfanlage. Insgesamt galt es 7031 Yards zu fotografieren, zu digitalisieren und für den Computer aufzubereiten. Das fertige Resultat fügt sich makellos in die Reihe der bisher erschienenen Plätze ein. Peinlich genau gepflegte



Grüns, weitläufige Wasseranlagen und schattige Pinienwälder lassen in der gewohnten Qualität keinerlei Wünsche offen. Denn der herrlich angelegte Kurs bietet auch für alte Golfhasen so einige Schwierigkeiten. Durch die langen Drives und die kniffligen Grüns sind durchspielte Nächte garantiert. Ein Update über die Version 1.10 ist bei dieser Erweiterung leider nicht enthalten. Zu den







Bloodstone

## Steinhart

Mit der "Magic Candle"-Serie hat Mindcraft nie richtig Geltung erlangt, trotzdem sind Unterschiede zwischen dem letzten Teil der Trilogie und Bloodstone nur schwerlich nachzuweisen. Der Zug für die rein strategischen Rollenspiele scheint schon lange abgefahren; heutzutage stellt man eher Ansprüche an die grafische Ausarbeitung. Zumindest Hack & Slay-Freunde dürfen

sich freuen: an aggressiven Monstern aller Art kann man sich abreagieren und dabei seine Heldengruppe ordentlich aufpäppeln. Dies geht natür-



lich wie immer zu Lasten der Rätsel; die Denkarbeit beschränkt sich auf die Ausarbeitung von Kampfaktiken. Ähnlich mager präsentiert sich der Sound: abgesehen von ein paar Effekten in der Schlacht bleiben die Lautsprecher ungerührt.

Alexander Geltenpoth ■

### RANKING

#### Strategie



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 80,-

HERSTELLER  
Mindcraft

Dr. Floyd's Desktop Toys

## Pausenfüller

Spätestens mit Windows 4.0 wird der Anwender ganz auf DOS verzichten können. Um den Übergang nicht allzu schwer zu gestalten, bringt MicroProse die erste Folge eines Entertainment

Packs auf den Markt, das die Spielfreuden auf die Windows-Umgebung übertragen soll. Das Programm besteht aus sechs kleinen Spielen, die laut Hersteller unentbehrlich unter Windows sind. Neben sehr schwierigen Denkspielen findet man auch ein Geschicklichkeitsspiel sowie - als Special Feature - den sprechenden Dr. Floyd, der von Zeit zu Zeit unaufgefordert seine Kommentare von sich gibt. Zwar ist das



Programm ein netter Versuch, doch kann es lange nicht komplexe Programme, die unter DOS laufen ersetzen.

Andreas Rizzi ■

### RANKING

#### Denkspiel



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 80,-

HERSTELLER  
MicroProse



Conquered Kingdom

## Überflüssig

Wieder mal ein Fantasy-Strategiespiel im Test: Leider ist "Conquered Kingdom" ungefähr fünf Jahre hinter dem aktuellen

Stand zurück. Und das bedeutet folgendes: Die Grafik ist ziemlich unattraktiv und der Sound ist bescheiden (keine SoundBlaster-Unterstützung!).

Vor allem aber ist die Spielidee reichlich abgenudelt, denn von Fantasy-Figuren, die man Stück für Stück in einzelnen Zügen durch die Gegend bewegt (kein "Go-To" oder so) und die sich dann, ohne



Stellung oder Gelände zu berücksichtigen, den Schädel einschlagen, hatten wir schon mehr als genug.

Peter Freunscht ■

### RANKING

#### Strategie



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 100,-

HERSTELLER  
QQP





## Twilight 2000 Zwielichtig

**D**ark-Fiction-Rollenspiele sind wohl in Mode: Diesmal wird im postatomaren Polen des Jahres 2000 den Bösewichtern der Garaus gemacht.

Nach ca. zwei kurzweiligen Stunden der Figurenproduktion geht's los. Man beginnt in einem Büro und wartet auf seine Aufträge, stellt dann ein Vier-Mann-Team zusammen und macht sich auf den Weg, um Geiseln zu befreien, Medika-

mente zu holen oder Städte zu säubern.

Jede Aktion wird en detail ausgeführt. Das führt dazu, daß man sogar im "Schneller Kampf"-Modus in aller Ruhe Zigaretten holen gehen kann,



während "interaktiver Kampf", wenn man alle Optionen nutzt, den Abend schnell, aber eher öde verstreichen läßt. So ist Twilight 2000 als recht guter Charaktergenerator aufzufassen (vor allem für Besitzer des gleichnamigen Buchrollenspiels), ansonsten allerdings ein eher mittelmäßiges Rollenspiel.

Peter Freunschütz ■

### RANKING

#### Rollenspiel



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 90,-

HERSTELLER  
Empire

## Wayne's World Party Time...

**V**orweg sei gleich gesagt, für einen echten Wayne's World-Freak ist das Spiel ein Muß! Doch der bis dahin verschont gebliebene PC-Anwender, wird nach ein paar Stunden Wayne's World vielleicht entnervt das Handtuch werfen.

Die Programmierer haben sich für ein Adventure im Stile der LucasArts-Games Indy oder Zak McKracken entschieden. Bei der Steuerung wird also

ganz auf die Eingabe von Texten verzichtet, denn sämtliche Befehle können durch geeignete Kombinationen von Grundbegriffen leicht mit der Maus gebildet werden.

Doch hier unterscheidet sich Wayne's World von einem normalen Adventure. Zum einen sind alle Befehle durch lustige Bilder von Way-



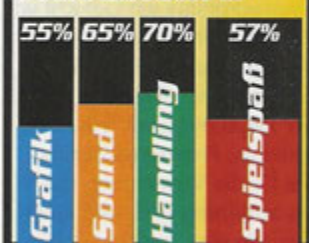
ne oder seinem Quasi-Zwillingsbruder Garth dokumentiert, zum anderen wurden Elemente des Films als Extra-Befehle aufgenommen.

Vor allem durch den guten Sound und die witzigen Sprüche lebt dieses Spiel richtig auf. Wer ein voll ausgeklügeltes Adventure mit allem Drum und Dran erwartet, wird enttäuscht sein.

Andreas Rizzi ■

### RANKING

#### Adventure



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 90,-

HERSTELLER  
Capstone

## When Two Worlds War Handbuch-Krieg

**D**ie Strategien von Impressions (Airbucks) zeigen uns mit When Two Worlds War (Abkürzung: W2WW), wie ein vollkommen mißglückter Clone des Virgin-Games-Bestsellers Dune 2 auszusehen hat. Im Ernst: Wenn aus den Boxen "Atreides approaching" ertönte, war Spaß und Spannung pur angesagt.

Doch was uns ein halbes Jahr später als "Strate-

gic Simulation of Interplanetary Conflict" verkauft wird, entpuppt sich schnell als ein Sammelsurium an Unzulänglichkeiten.

Die Handlung spielt in einem SF-Szenario, dessen Oberfläche mit Wüsten, Bergen und Seen bestückt ist. Mit Maus und Icons basteln Sie auf diesem Territorium sogenannte MUs (Military Units) und die dringend benötigten Angriffs-, Verteidigungs- und Versorgungsanlagen. Ernüchternde Bilanz: Die ei-

gentliche Herausforderung von W2WW ist nicht das Programm, sondern die mitgelieferte Literatur. Ersterem entbehrt es an Spielbarkeit, dem anderen an jeglicher Logik.

Petra Maueröder ■



### RANKING

#### Strategie



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 80,-

HERSTELLER  
Impressions



## Anti-Virusprogramme

# Virenbefall - Who you're gonna call?

**Wer heute seine Festplatte nach einem Virus durchsuchen läßt, wird sicherlich in vielen Fällen fündig. Eine regelmäßige Überprüfung und Entseuchung des Systems können wir nur allen, die sich größeren Ärger mit ihrem Computer ersparen wollen, empfehlen.**

Sieht man sich nach wirk-samen Gegenmitteln um, wird man reichlich be-dient. Ob sich die neusten Heilmittel gegen die Viren nun Scanner, Protector, Blocker etc. nennen, sie haben alle nur ei-nes im Sinn: den Rechner ge-gen Viren zu schützen. Hierbei liefern sich Viren- und Anti-virenprogramme ein Gefecht um Aktualität, in dem immer einer die Nase vorn hat: der Virus. Ein Computervirus setzt sich in der Regel aus zwei Teilen zu-sammen: Programmroutinen, die für die Vermehrung des Vi-rus zuständig sind, und Routi-nen, die eine Funktion ausü-ben (z.B. formatieren). Der PC eignet sich aufgrund seiner weiten Verbreitung hervor-ra-gend als Spielwiese für Viren aller Art.

Was machen nun die Viren? Ein Virus, der nur über-schreibt, wird sehr schnell ent-deckt werden, da das infizier-te Programm nicht mehr ar-beitet. Geschicktere Viren hängen sich deshalb an das Ende des entsprechenden Programmco-des und ändern die Sprun-gadresses im Programmkopf so, daß nicht das eigentliche Programm, sondern der Virus aufgerufen wird. Der Virusco-de sucht sich dann ein wei-teres zu infizierendes Programm und ruft nach dessen Infizie-rung den Code des Wirtspro-gramms auf. Auf diese Weise bleibt der Virus, zumindest vom arglosen Anwender, bis zu dem Zeitpunkt unentdeckt, an dem er seine oftmals ver-hängnisvolle Aktion beginnt. Er könnte z.B. prüfen, ob der aktuelle Tag ein Freitag und zugleich ein 13. ist und bei

Zusammentreffen beider Be-dingungen sein zerstörerisches Werk wie die Formatierung der Festplatte beginnen. Ein herkömmlicher Virensca-ner sucht in den Programm-da-teien einer Festplatte nach dem Programmcode des (be-kannten) Virus. Da bestimmte Teile des Programmes bei Vi-ren desselben Stammes iden-tisch sind, genügt es, nach

häufig erscheinenden Updates zu bestellen, kann man davon ausgehen auch neu eintreffen-de, bisher unbekannte Viren schnellstmöglich wieder loszu-werden. Das Unternehmen McAfee, spezialisiert in die-sem Gebiet, bietet mit dem Scanner nicht nur ein Tools zur Analyse, sondern notfalls auch zur Elimination der infizierten Software an.

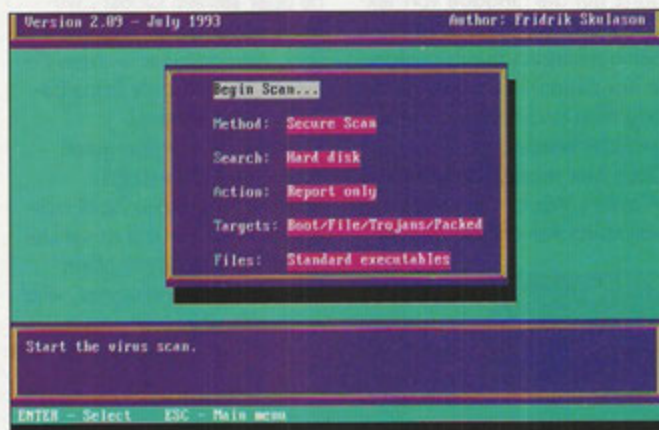
gert den Arbeitsaufwand. Die-ses Tool sollte auf keinem ge-sundheitsbewußten Rechner fehlen!

### Integrity Ma-ster (9003)

Integrity Master hat den Na-men Master nicht umsonst er-halten. Dieses Virenprogramm ist im Stil von PC-Tools über Pull-Down-Menüs zu bedie-nen. Es besteht die Möglich-keit, Prüfsummen der gesam-ten Festplatte zu bilden. Auf-grund der vielen Optionen, mehr als jedes andere Pro-gramm im Test aufzuweisen hat, wird vom Benutzer schon einiges an Verständnis für die Funktionsweise verlangt. Dafür bekommt man allerdings auch ein universell einsetzbares Pro-gramm, das durch die Kombi-nation Prüfsumme und Scan-ner einen dauerhaften, wenn auch niemals 100%igen, Schutz bietet.

### VirX (9004)

In der Bedienung ähnlich wie der McAfee rein über die Ta-statur. Erstaunlich hier die an den Tag gelegte Geschwindig-keit und die außergewöhnliche Möglichkeit, auch "gepackte" Files zu untersuchen. Anson-sten steht auch dieses Pro-gramm in Leistung und Kön-nen den zuvor aufgeführten nicht nach. Die fehlenden Oberflächen zur angenehme-ren Bedienung der Produkte von McAfee und VirX werden durch im Sharewarehandel für diesen Zweck erhältliche Zu-satzmodule ausgeglichen.



**Virensuche im Fenster: Der Virens Scanner F-Prot arbeitet mit einer farbenfrohen Oberfläche.**

diesen Teilen zu suchen. Die übliche Leistung eines guten Scanners liegt zwischen 2000 und 3000 bekannten Viren und deren Mutationen.

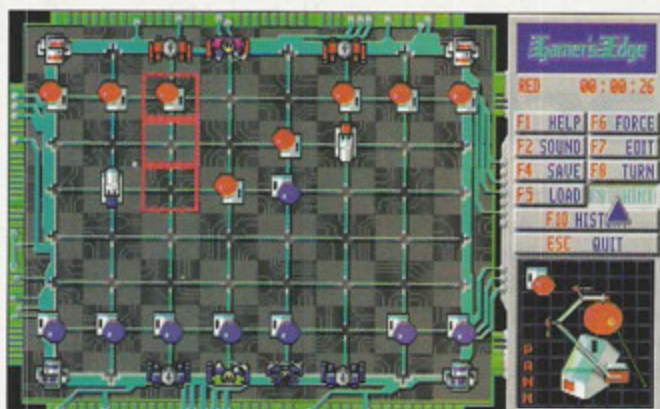
### McAfee Anti-viren-paket (9001)

Der Klassiker unter den Anti-Virenprogrammen und der absolute Versionsking. Die Be-dienung erfolgt rein über die Tastatur. Einzugeben sind das zu scannende Laufwerk sowie diverse Parameter. Der McAfee erfüllt voll und ganz die an ihn gestellten Anforderungen. Macht man sich die Mühe, die

### F-Prot (9002)

Ein Virens Scanner mit eigener kleiner Bedienoberfläche ist der F-Prot. Die Aufbereitung ist sehr gelungen. Auch ohne große Ahnung von Virenpro-grammen leicht zu bedienen und zu durchschauen. Als be-sonderen Pluspunkt enthält das Programm eine ausführliche Liste der bekannten Viren mit detaillierter Beschreibung von Symptomen, Verhalten und Gegenmaßnahmen bei Infek-tionen. Die Möglichkeit, die gesamten Platten mit einem Befehl zu untersuchen, verrin-





Schach einmal anders - die ungewöhnliche Figurendarstellung ist gewöhnungsbedürftig.

Cyber Chess

# SF-Schach

Schon beim Intro können Sie erahnen, daß Sie ein Schachspiel in ungewöhnlicher Aufmachung erwartet. Als Spielfeld wurde das Innenleben eines Chips mit dazugehörigen Verdrahtungen gewählt. Genauso phantasievoll wie das Spielfeld stellt sich die Gestaltung der einzelnen Schachfiguren dar. Das Feld wird aus der Vogelperspektive betrachtet und bespielt. Die von Ihnen gezogene Figur erscheint in einem kleinen separaten Fenster als Bild. Bei Bewegungen beamt sich die Figur à la Enterprisebesatzung unter Begleitung von Energieblitzen an ihren neuen Bestimmungsort.

Zu den Voraussetzungen des Spieles ist nur zu sagen - je schneller der Rechner, desto kürzer die Denkphasen des Gegners. Ansonsten gilt das besondere Augenmerk dem Vertrieb dieses Produktes, das zu den Freeware-Programmen zählt (diese haben keine Einschränkungen, sind also ein vollwertiges Spiel und können jederzeit weitergegeben werden.)

Daher hier auch ein Dankeschön an den Autor (William E. Vinkle), der selbst heute noch Programme ohne Gedanken ans große Geld für jeden kostenlos, mit der Bitte um eine kleine freiwillige Spende, bereitstellt.

Cyber Chess  
Disk 111

Preis Vollversion  
Freeware

## ZOMTU

Soft- & Hardware

Programme ab DM: 1,-

Spiele, Anwendungen,  
Erotik, Windows,  
Topaktuell, Günstig,  
24h-Service

Sind Ihnen:  
Kommerzielle Programme  
zu teuer?  
Raubkopien  
zu gefährlich?

Shareware!  
Die Alternative

Sie werden begeistert sein.

Testen Sie selbst.

Katalogdiskette 3,- DM

(Briefmarken, Bar)

Bitte Format angeben

Erotik nur gg. Altersnachweis

## ZOMTU

T. Dudek & T. Mockenhaupt

Wurmbergsfeld 17, 57072 Siegen

Tel. 0271 / 374355



## PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Paket für nur  
**14,95 DM**  
(zzgl. Versandkosten)



### Weitere Spiele-Paketel

- ☐ Commander Keen Teil 1, 4, 6 des Jump&Run Klassikers
- ☐ Action-Paket: Nightraid, Overkill, Starfire, Xyphr
- ☐ Flipper-Paket: Spider-Pinball, Will's Pinball, Moroff's Pinball
- ☐ Hugo-Paket: Alle 3 Teile des Shareware-Adventure-Klassikers
- ☐ Robot-Paket: Alle 4 Robot Adventures (deutschsprachig)
- ☐ Breakout-Paket: Aquanoid, Bananoid, Bip Bop 2



### Noch mehr Spiele-Paketel

- ☐ Apogee-Jump&Run-Paket: Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man
  - ☐ Tetris-Paket: Frac, Columns, Super Tetris, Quattris, Nyet II, EGAINI, T3tris und natürlich Tetris
  - ☐ Windows-Tetris-Paket: Tetwin, Hex Tetris, Tetris for Windows, Wintet, Columns und Klotz
- Jedes Paket kostet nur  
4,95 DM (5¼) bzw. 5,95 DM  
(6¼), plus Versandkosten.

Wer noch mehr wissen will:  
Unseren Katalog,  
mit mehr als 500  
ausführlich beschriebenen  
Shareware-Spielen  
und einem Shareware-Spiel  
der freien Wahl, gibt's für  
5 DM (Briefmarken, Scheck,  
Banknoten, Gold)

### Bestellannahme

Telefon: (0211) 25 59 23  
Telefax: (0211) 25 40 75

J. Henseler  
Postfach 10 2818  
40019 Düsseldorf

Groß Electronic  
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör,



Fordern Sie unsere  
Gesamtpreisliste an!  
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-  
Anfragen  
erwünscht!

Groß Electronic  
Versandzentrale

Gartenweg 4  
D-94133 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25



## Russian Front (Highlights 112)

# Panzerschlacht

Immer wieder werden wir mit sogenannten Strategiespielen eingedeckt, die sich später nur als anspruchslose Nebenbeschäftigung entpuppen. Nicht so "Russian Front 2". Das Spielgeschehen wirft uns

in den 2. Weltkrieg. In drei unterschiedlichen Szenarien können historische Schlachten neu geschlagen werden. Hauptziel dabei ist nicht unbedingt die komplette Vernichtung des Gegners, sondern die stra-

tegische, rechtzeitige Erfüllung der gestellten Aufgabe. Als Befehlshaber der Ihnen zugeteilten Division stehen Einheiten der schweren und leichten Artillerie mit Reichweiten von mehreren Kilometern, gepanzerte Verbän-

de mit verschiedenen Kampf- und Schützenpanzern, Infanterie und Mörserseinheiten sowie zahlreiche Transportmittel zur Verfügung. Als erprobter Feldherr sollten Sie sehr genau auf die Reihenfolge achten, in der sie Ihre Truppen zum Kampf antreten lassen. So ist es wenig sinnvoll, zuerst die Infanterie gegen die Panzer rennen zu lassen, um im Nachhinein mit der Artillerie den Weg zu ebnen. Ein packendes Spiel!



Ein Strategiespiel mit gewohnter Oberfläche - jede Einheit wird durch ein entsprechendes Symbol auf der Karte symbolisiert.

## Russian Front Disk 112

286er, EGA; Space; Maus, Tastatur

Testversion

DM 5,-

Preis Vollversion

DM 48,-

## PC-Bakterie (Highlights 110)

# Doktorspiele

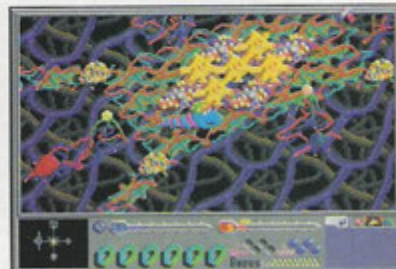
Vorsicht - die Viren und Bakterien kommen! Nein, nicht die elektronischen Viren, die einem das Leben bzw. das Arbeiten am Computer schwermachen sind gemeint, sondern die kleinen und gemeinen Biester, die für Krankheiten und allerlei anderen Unbehagen im Organismus sorgen.

Bei PC-Bakterie schlüpfen Sie in die Rolle von Mikky der "Chefmikrobe" und haben die Aufgabe, den Abwehrkampf des Körpers gegen Viren, Bakterien und Bazillen zu führen und zu koordinieren. Am Anfang eines jeden Levels bekommen Sie eine Aufgabe zugewiesen. Meistens befinden sich in Ihrer näheren Umgebung einige Bakterien, die es zu beseitigen gilt. Glauben Sie jetzt nur nicht, daß Sie ein Ballerspiel vor sich haben. Nein, Sie als Spieler sind der große Koordinator, der alles lenkt und steuert und dabei eine gehörige Portion an Schnelligkeit und Geschicklich-

keit braucht, um seine Aufgabe auch richtig erfüllen zu können. Um die unangenehmen Eindringlinge zu beseitigen, stehen Ihnen Helferzellen in Form eines "Y" und große dumme Freßzellen zur Verfügung. Diese ziellos herumlaufenden Helferzellen können mit Druck auf die Leertaste ange-

die große Freßzelle das derart markierte Bakterium finden und auffressen, um die Gefahr ultimativ zu beseitigen. Freßzellen, von Hause aus jedoch sehr dumm, müssen den Weg zum Bakterium auch erst gezeigt bekommen.

Wäre nun das menschliche Zellgewebe eine einheitliche Fläche und nicht aus vielen einzelnen Zellplattformen zusammengesetzt, wäre leichtes Spiel angesagt. So je-



halten werden und erwarten dann unterwürfig ihren Auftrag, um nach einer bestimmten Bakterie Ausschau zu halten. Sobald sie dann eine entsprechende Bakterie gefunden haben, verschmelzen sie mit dieser und betäuben sie unter Aufopferung ihrer eigenen Existenz. Jetzt muß nur noch



## PC-Bakterie Disk 101

Testversion

DM 5,-

Preis Vollversion

DM 50,-

doch haben Sie oft lange Umwege zu machen, um zu Ihren Helferzellen zu kommen oder um Sperren zu beseitigen. Diese Zeit wird natürlich von den Bakterien hinterlistig genutzt, sich ungehindert zu vermehren. Da jeder Körper nur eine bestimmte Anzahl von Krankheitserregern verträgt, müssen Sie also schnell sein, um die Gefahr abzuwenden.



Megatron (Highlights 109)

# Pac Man im Weltraum

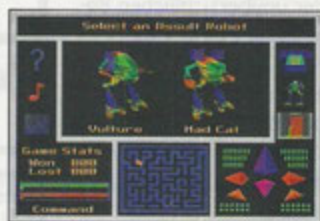
**W**ir schreiben das Jahr 3015. Als Commander einer Eliteeinheit von Megatron-Kampfbotern ist es Ihre Aufgabe, in das Labyrinth des Kampfes einzudringen und den Feind im Kampf Mann gegen Mann zu erledigen. Dazu stehen Ihnen zwei hochmoderne Allgelände-Roboter (Mad Cat und Vulture) zur Verfügung. Zu deren Standardausstattung zählt eine moderate Bewaffnung mit hochentwickelten Drogen-Geschossen, Impulszerstörern und Annäherungsminenlegern. Megatron ist prinzipiell ein Zwei-Personen-Spiel, kann aber, vor allem zum Üben, auch gegen den Computer gespielt werden. Das Besondere am Zwei-Spieler-Modus ist die Art der Verknüpfung. Jeder Commander sitzt vor seinem eigenen Rechner bzw. in seinem Kampfboter und sieht Full Screen das Geschehen in Real Time. Die Verbindung der Rechner kann z.B. durch eine Nullmodemverbindung verwirklicht werden. Das Ziel des Spieles ist es, den Gegner zu jagen und zu eliminieren. Es mag einfacher klingen als es ist, denn zu Beginn werden die Ausgangspunkte zufällig festgelegt und man weiß nicht, ob schon hinter der nächsten Ecke der Abschuß droht.

Um zu gewinnen, müssen Sie Ihren Gegner mit den zur Verfügung stehenden Raketen so lange beschießen, oder andere Arten der Vernichtung wählen, bis dessen Energievorrat verbraucht ist und die Schutzschilde zusammenbrechen. Angriffe von hinten sind zwar nicht die feine Art, aber angesichts der Tatsache, daß hier in Real Time zurückgeschossen wird, eine aussichtsreiche Alternative

zum moralischen Duell. Durch einen taktischen Rückzug und Auffüllung des Munitionsvorrates sowie Regenerierung der Ressourcen ist oftmals mehr gewonnen als mit sturem Ballern. In der Vollversion finden Sie dazu überall Magazine mit den entsprechenden Bewaffnungen. Dieses Spiel bereitet gerade mit zwei Spielern immenses Vergnügen, solange sich beide im Besitz von annähernd gleichschnellen Rechnern be-



**Eine gewisse Ähnlichkeit mit Pac Man ist da.**



finden. Ansonsten tritt eine hoffnungslose Übervorteilung des schnelleren Systems ein. Allemal handelt es sich hierbei um das aufregendste Spiel dieser Art, natürlich nur, falls man Pac Man nicht als nervenaufreibendes Monster betrachtet.

**Megatron  
Disk 019**

386er, 25 MHz; VGA; 2MB Harddisk Free  
Space; Maus, Tastatur

**Testversion**

**DM 5,-**

**Preis Vollversion**

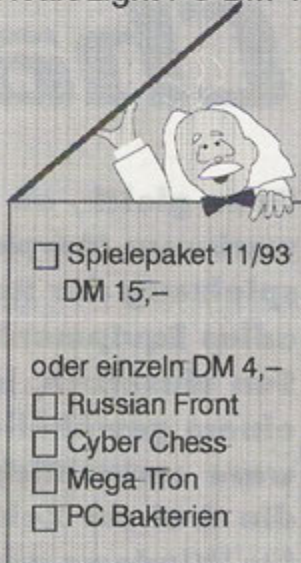
**DM 48,-**

Telefon: (089) 298877 Telefax: (089) 593931

Vollversionen

Electro Body DM 49,-

Heart Light PC DM 49,-



☐ Spielepaket 11/93  
DM 15,-

oder einzeln DM 4,-

☐ Russian Front  
☐ Cyber Chess  
☐ Mega-Tron  
☐ PC Bakterien

☐ Windowspaket DM 35,-  
☐ Erotikpaket DM 20,-

Virenprogramme je DM 3,-

☐ MacAffee  
☐ VirX  
☐ F-Port  
☐ Integrie Master

Coupon schicken an:

Volk Michael  
c/o Kanzlei für Finanzdienste  
Sonnenstraße 12  
80331 München  
Nachnahme ☐ Versand DM 9,-  
Scheck/Bar ☐ Versand DM 3,-

## Inserentenverzeichnis

1 A Soft.....	47	Mirox.....	29
A 3 Computer.....	31	Multimedia Soft.....	65
Ascon.....	49	Mystic Games.....	69
Bischoff & Partner.....	65	Okay Soft.....	17
Bomico.....	2, 3, 71	Pfister Spieleversand.....	101
Coktel Vision.....	71	Quicksoft.....	73
Computec Verlag95, 105, 107, 111, 113		Reis Elektronik.....	47
Dynamix.....	33	Share Care.....	15
EHBA-Soft.....	45	Soft & Sound.....	43
Electronic Arts.....	22, 37	Softdreams.....	83
FDS.....	41	Softi.....	9
Groß Electronic.....	77	Softsale.....	27
Happy Soft.....	81	Software Discount Mann.....	67
Henkel & Triebner.....	41	Sunflowers.....	2, 3
Hofra Trading.....	47	Transtec GmbH.....	116
ICP-Verlag/Pro Concept.....	93	Turtle Soft.....	11
Intel.....	102	UBI-Soft.....	21
Intersoft.....	63	Uhlmann & Eisermann GbR.....	53
Joysoft.....	33	Volk.....	89
Mad Data.....	87	Wallnewitz.....	65
Micro Magic.....	91	Zomtu.....	87
MicroProse.....	12, 13, 115		



## Morphing Software

# Changes...



**Dinosaurier sind "in", Morphing ist "in" - Dinos morphen hat da schon Kultstatus...**

Als Morphing bezeichnet man - in Anlehnung an den Begriff Metamorphose - die Verwandlung von einem Bild in ein anderes. Die Vorgehensweise zur Erzeugung eines Morphs ist dabei immer die gleiche: Mit Hilfe von Punkten oder Linien definieren Sie einen oder mehrere Bereiche innerhalb der Grafik, die in eine neue Form überführt werden soll. Dann werden in einem zweiten Fenster, das das Endbild anzeigt, die Kontrollpunkte

**Ganz gleich, ob Terminator 2 oder deutsche Fernsehwerbung: Morphing avanciert zum neuen Lieblingsspielzeug der Regisseure. Während die Profis dafür edles Equipment von Firmen wie Silicon Graphics und Sun einsetzen, kann jeder Computerfreak bereits mit einem gewöhnlichen PC und der entsprechenden Software erstaunliche Ergebnisse erzielen. Wir haben uns die drei zur Zeit erhältlichen Morphing-Programme für Windows angesehen.**

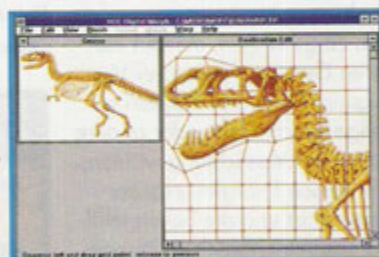
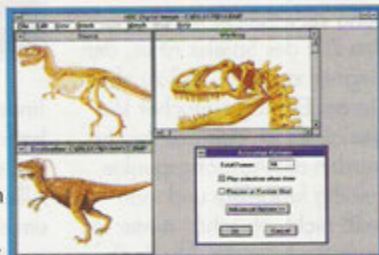
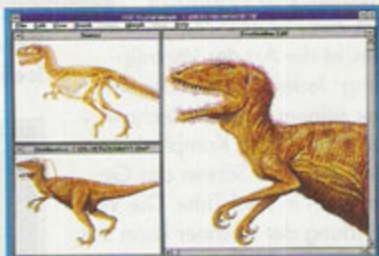
## Digital Morph 1.0

Digital Morph von HSC Software präsentiert sich als ein vielseitiges Programm: Neben Möglichkeiten zur Bildbearbeitung wird Morphing, Warping und das Verfremden von Bildteilen - hier Cutouts genannt - unterstützt. Die Benutzung von Digital Morph leidet jedoch an der unübersichtlichen Benutzerführung: Viele Funktionen sind auf den ersten Blick nicht auffindbar, da sie in Menüs versteckt wurden, in denen man sie kaum vermuten würde.

Die zur Berechnung eines Morphs relevanten Bildflächen werden durch das Aufziehen von Linien definiert. Die Eckpunkte können anschließend im zweiten Fenster verschoben und der Morphing-Prozess daraufhin gestartet werden. Verschiedene Parameter wie Falloff, Strength oder Line Weight steuern das Verhalten der Berechnung und erlauben eine Beeinflussung des Vorgangs in gewissen Grenzen.

Zum Erzeugen eines Warps wird das Bild mittels eines Gitters in Rechtecke aufgeteilt, wobei sich die Gitter-

Programm: HSC Digital Morph  
Version: 1.0  
Hersteller: HSC Software  
Anbieter: CPS Hamburg, Am Neumarkt 30, 22041 Hamburg, Tel. 040/6569980  
Preis: steht noch nicht fest



**Digital Morph bietet zwar viele Funktionen, die Bedienung ist aber eher umständlich.**



größe frei einstellen läßt. Die Punkte des Gitters lassen sich nun in verschiedene Richtungen ziehen, wodurch die darunterliegende Grafik entsprechend verzerrt wird.

Im Menü Brushes verbirgt sich eine Vielzahl von Funktionen zur Bildbearbeitung: Es finden sich hier Werkzeuge zum Verwischen von Kanten und Übergängen sowie eine ganze Palette von Spray-Effekten. Animationen lassen sich aus Warps, Morphs und Cutouts erstellen und in den gängigen Formaten (AVI, FLC) speichern. Das Abspielen erfolgt über den in Windows enthaltenen Media-Player.

Digital Morph ist sauber programmiert und erlaubt während der Berechnung das Umschalten zu einer anderen Anwendung unter Windows. Eine Online-Hilfe zur Erläuterung der wichtigsten Menüpunkte ist enthalten, zur Zeit jedoch nur in Englisch verfügbar. Unterstützt werden die folgenden Bildformate: TIF, Targa, Windows BMP und DIP, OS/2 BMP, PCX, GIF, JPEG, EPS und WMF.

Das rund 70-seitige Handbuch enthält im wesentlichen die auch über die Hilfe-Funktion abrufbaren Informationen, jedoch sind zusätzlich Bildschirmgrafiken enthalten. Zur Zeit liegt das Handbuch - wie auch das Programm - noch in Englisch vor, jedoch ist für Ende des Jahres auch eine deutsche Version geplant. Der Preis für Digital Morph stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Digital Morph kann in erster Linie durch seinen Funktionsumfang überzeugen, die Benutzerführung hingegen könnte übersichtlicher sein. Ein weiteres Manko: Werden mehr als 256 Farben benutzt, sinkt die Darstellungsgeschwindigkeit gravierend ab - hier hilft nur noch ein schneller 486er.

#### Vorteile

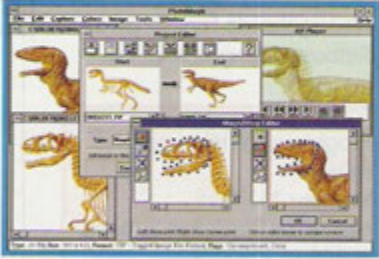
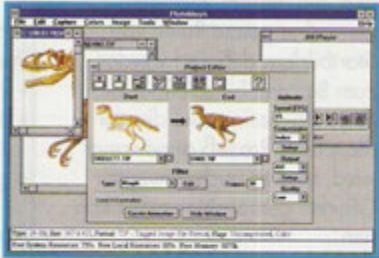
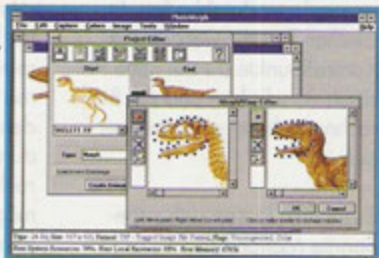
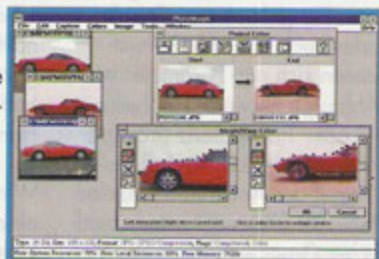
- + Funktionen zur Bildbearbeitung
- + schnelles Warping
- + großer Funktionsumfang

#### Nachteile

- hohe Hardware-Anforderungen
- umständliche Bedienung

## PhotoMorph 1.2

Das Programm PhotoMorph ist seit September in der Version 1.2 erhältlich und unterstützt in der neuen Version das FLI-Videoformat, das qualitativ bessere Videoanimationen als das AVI-Format erlaubt.



Eine tolle Benutzeroberfläche und geringe Hardware-Anforderungen zeichnen PhotoMorph aus.

## \*MICRO MAGIC\*

Heiße Spiele - Starke Preise

\*\*\* TEL. 02371 - 36330 \*\*\*

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

PC	Amiga	PC	Amiga	PC	Amiga
1069	75,- DV	Fairy Tales	29,- DH	Prophecy of Shadow	79,- DV
3D Construct 2.0	116,- DV	Falcon 3.0	87,- DV	Quest for Glory 3	66,- DV
4D Sports Driving	25,-	-Mission Disk 1	52,- DH	Quint	18,- DV
7th Guest (CD-ROM)	110,- DH	-Miss Disk 2 MIG29	52,- DH	Ragnarik	82,- DV
A-Train	88,- DV	Fantastic Worlds	74,- DH	Railroad Deluxe	75,- DH
-Construction Set	42,- DV	Fed o. Free Traders	19,- DH	Rampart	61,- DH
AA - War (Lakes)	85,- DH	Fields of Glory	87,- DH	Red Baron	66,- DV
Aces of T. Pacific	64,- DH	Fire and Ice	54,- DH	-Mission Disk 1	49,- EV
-Mission Disk 1	46,- EV	Flashback	66,- DV	Return o. t. Phantom	87,- DH
Aces over Europe D	60,- DV	Flugsimulator 5.0	126,- DV	Rex Nebula	39,- DH
Albus A.320	64,- DV	Formula One GP	89,- DH	Rome AD 92	66,- DH
Albus A.320 Amer.	82,- DH	Freddy Pharkas DP	59,- DV	Secret Monkey Island	78,- DV
Alien 3	54,- DH	Front P.S. Football	64,- EV	Secret Wesp. of LW	79,- EV
Alien Breed 2	48,- DH	Galaxy Force	15,- DH		
Alien Breed	54,- DH	Games - Summer Cha	87,- DH		
		Games - Winter Cha	66,- DH		
		Gateway 2	59,- EV		
		Go Simulator	79,- DH		
		Goal 1	59,- DH		
		Goblins 2	85,- DV		
		Gunship 2000	87,- DH		
		Gunship 2000 Data	53,- DH		
		Hannibal	76,- DV		
		Harlequin	29,- DV		
		Harrier Jump Jet	87,- DH		
		Heimdal	29,- DV		
		Hexas	79,- DV		
		Hired Guns	79,- DH		
		History Line 14-18	76,- DV		
		HOL	42,- DH		
		Human Race Standst	33,- DV		
		Humans	49,- DH		
		Hyperspeed	29,- DV		
		Incredible Machine	67,- DV		
		Indiana Jones 4	81,- DV		
		Ishar 2	61,- DV		
		Jimmy White Snook	66,- DH		

### Privateer PC \* 79,- DV

Alien Breed SE 92	25,- EV
Alone in the Dark	79,- DV
Arctost	65,- DV
Assassin	49,- DH
Assault Winners	59,- DH
B 17 Flying Fortr.	87,- DH
B.A.T. 2	79,- DV
Bards Tale Constr.	59,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	68,- DH
Battle Chess	24,- DH
Battle Chess 2	24,- DH
Battle Chess 4000	54,- DH
Battle Team	71,- DH
-Battle Data 2	47,- DH
Bazooka Sue	74,- DV
etrayal at Kondor	72,- DV
Bills Tomato Game	80,- DH
Black Sect	82,- DH
Blastar	46,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Body Blows	53,- DH
Body Blows Galact.	53,- DH
Bund Man. Prof 2.0	64,- DV
Burning Steel	75,- DV
-Data 1 America	36,- DV
-Data 2 Superschl.	36,- DV
Burntime	75,- DV
-Mission Disk 1	43,- DH
Captive	25,- DH
Car and Driver	72,- DH
Carriers at War	75,- EV
-Construction Kit	85,- EV
Castles 2	63,- DH
Castles o. Dr. Brain	35,- DV
Chaos Engine	49,- DH
Chase 2	32,- DV
Chuck Rock	39,- DH
Chuck Rock 2	47,- DH

### Darkseed 1.5 PC 49,- DV

Chuck Y. Air Combat	60,- DV
Civilization	89,- DV
Clash of Steel	74,- EV
Comanche	80,- DV
-Mission Disk 1	47,- DV
Combat Air Patrol	59,- DH

### Str.Comm.+Speech PC 109,- DH

Jonathan	76,- DV
Kathedral	25,- DV
Kings of Adventure	78,- DH
Kings Quest 6	75,- DV
Kings O.6 CD Rom	77,- DH
Lands of Lore DV	59,- DV
Laser Squad	29,- DH
Laurel Bow 2	56,- DV
Legends o. Kyandia	66,- DV
Legends of Myra	66,- DV
Lesure S. Larry 5	74,- DH
Lemmings 2	67,- DH
Lethal Weapon	89,- DH
Links 386 Pro	40,- EV
-Innisbrook (386)	36,- DH
Lord of Power	78,- DH
Lord of Time	42,- DH
Lost in Time	77,- DV
The Lost Viking	76,- DV
Lotus 3	60,- DH
Lotus Compil. (1-3)	52,- DH
Mad News	78,- DV
Maelstrom	80,- DV
Maniac Mansion 2	82,- DV
Mantis	39,- DH
Mario w. vermisst	75,- DV

## HAMMERPREISE !

Command HQ	49,- EV	Mega-Lo-Mania	69,- DV
Comp Chess System	77,- DV	Micro Mania Golf	90,- DH
Conquestador	66,- DV	Might and Magic 3	75,- DV
-Data	38,- DV	Might and Magic 4	75,- DV
Crusaders of Dark	82,- DV	Might and Magic 5	81,- DV
Curse of Enchantia	60,- DH	Monkey Island 2	77,- DV
DAS Boot	42,- DH	Morph	48,- DH
DISA	77,- DV	Napoleonic	77,- DH
Das Stendgals	44,- DV	NHL Hockey	76,- DH
Death Knig. o. Kryn	80,- DV	Nicki Boom 2	62,- DV
Deluxe P.4.5 AGA	155,- DV	Nitro	25,- DH
Der Patrizer	75,- DV	Obitus	29,- DH
-CD ROM	84,- DV	One step beyond	48,- DH
Desert Strike	60,- DH	Ovandein	47,- DH
Die Schöne u. Best	76,- DV	P.J. Hammer	25,- DH
Die Siedler	78,- DV	Pacific Strike	79,- DH
Dogfight	88,- DH	Pesthouse Hot Numb	36,- DV
Doodbuck	29,- DH	Perfect General	77,- DV
Double Dragon 3	25,- DH	-Data Disk	42,- DH
Dream Team Com.	66,- DH	Pinball Dreams	59,- DH
Dune	36,- DV	Pinball Fantasies	57,- DH
Dune 2	60,- DV	Pinball Wizard	18,- DH
Dungeon Master	59,- DV		
Dyna Blaster	68,- DH		
Eishockey Manager	79,- DV		
Extra 2 Jaws of C	39,- DV		
Empire Deluxe	78,- EV		
Enty	61,- DH		
Epic	65,- DH		
Euro Soccer	29,- DH		
Eye of Beholder 1	79,- DV		
Eye of Beholder 2	77,- DV		
Eye of Beh. 3 Disc	75,- DV		
F 117A Nighthawk	85,- DH		
F 15 Str. Eagle 3	85,- DH		
F-19 Stealth Fight	49,- DH		

### Jurassic Park \* 64,- DV / \* 53,- DV

-Data Silver Seed	42,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underworld	72,- DH
Ultima Underw. 2	72,- DH
Unlimited Adventu.	61,- EV
Uridium 2	59,- DH
USS John Young	36,- DH
USS John Young 2	29,- DH
V for Victory 3	78,- DH
V for Victory 4	89,- EV
Wall Str. Manager	78,- DV
War in the Gulf	72,- DH
Wayne Gretzky 3	80,- EV
Ween	83,- DV
Wing Commander	43,- DH
Wing Comm. Edition	84,- DH
WIC 2 + Speech	63,- DH
WIC 2 Sp. Op. 1+2 zus.	49,- DH
Wing Comm. Academy	61,- DH
Wolfpack	29,- DH
Worlds of Legend	51,- EV
WWF Wrestling	29,- DH
WWF Wrestling 2	67,- DH
X-Wing	66,- EV
X-Wing DH	79,- DH
-Mission Disk 1	40,- EV
Xenobots	71,- DH
Yol. Joel	60,- DH
Zeppelin	77,- DV
Zool	42,- DH
Zool 2	47,- DH

### Lothar Matthäus \* 64,- DV / 59,- DV

Prates Gold	84,- DV
Prates	34,- DH
Police Quest 3	65,- DV
Populous 2	70,- DH
Populous 2 Plus	66,- DH
Powermonger	63,- DH
Prince of Persia 2	66,- DH
Project X	27,- DH

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.  
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse.  
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.  
Anderung und Irrtum vorbehalten. \* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.  
MICRO MAGIC - Starweg 2 - 58638 Iserlohn  
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503



Der Projekt-Editor ist die Schaltzentrale von PhotoMorph. Von hier aus werden Start- und Endbilder für einen Morph oder Warp geladen und die weiteren Einstellungen vorgenommen. Zur Definition eines Bildbereiches können Sie Punkte setzen, die im zweiten Fenster wie gewohnt verschoben werden. Das Umschließen eines Bereiches durch Linien ist nicht vorgesehen.

Programm: PhotoMorph  
Version: 1.2  
Hersteller: North Coast Software  
Anbieter: Softline GmbH,  
Postfach 1454, 77698 Oberkirch,  
Tel. 07802/ 9240  
Preis: 328,- DM, Update 1.0  
auf 1.2 für 50,- DM

Zur Kontrolle kann vor der eigentlichen Berechnung ein Preview-Window geöffnet werden, in dem die einzelnen Phasen der Metamorphose Schritt für Schritt abgerufen werden können. Zum Abspielen der Animation ist ein eigener Player enthalten, der anstelle des unter Windows verfügbaren Players eingesetzt wird und den Vorteil hat, eine ganze Liste von Animationen automatisch abspielen zu können.

Zur Vorbereitung der Ausgangsbilder können Sie diese in verschiedene Farbtiefen umwandeln. Weiterhin lassen sich Grafiken frei skalieren und rotieren, mit Text versehen sowie in verschiedenen Formaten laden und speichern. Unterstützt werden die Windows-Formate BMP und DIP sowie die weiterhin üblichen Formate GIF, PCX, TGA, TIF, IFF und JPEG.

Morphs und Warps können berechnet und als Animation gespeichert werden. Darüber hinaus werden noch sogenannte Transitionen angeboten, die Effekte zum Überblenden von zwei Bildern ermöglichen. Zur Berechnung können Parameter für die Bildqualität, das Kompressionsverfahren sowie die

Anzahl der Bilder pro Sekunde eingestellt werden.

Ziemlich knapp ist schließlich die Online-Hilfe ausgefallen, ein Handbuch war zum Zeitpunkt des Tests leider noch nicht verfügbar. Negativ aufgefallen ist uns außerdem, daß während einer Berechnung ein Wechseln zu einem anderen Programm unter Windows nicht möglich ist.

PhotoMorph zeichnet sich vor allem durch eine einfache Bedienung und ein hohes Maß an Übersichtlichkeit aus, so daß auch Einsteiger nach wenigen Minuten die ersten Animationen erzeugen können. Die umfangreichen Möglichkeiten zum Erstellen von Animationen machen das Programm für Einsteiger und Fortgeschrittene interessant, sofern der Hersteller eine verbesserte Online-Hilfe und ein Handbuch anbieten kann.

#### Vorteile

- + einfache Bedienung
- + Preview-Fenster
- + Funktionen zur Bildbearbeitung

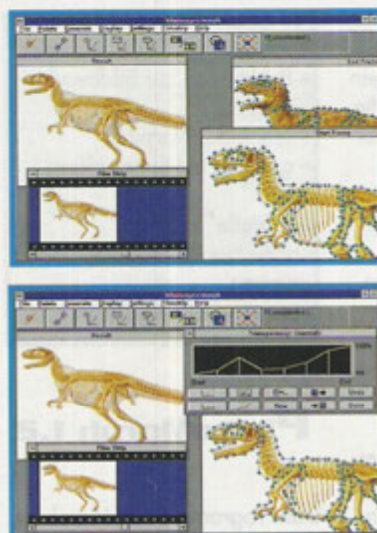
#### Nachteile

- knappe Online-Hilfe
- läuft nicht im Hintergrund

## WinImages Morph 1.07b

Eine benutzerfreundliche Oberfläche und eine dementsprechend sehr einfache Bedienung sind die offensichtlichen Highlights von WinImages Morph. Das Programm ist zwar auf die Berechnung von reinen Morphs spezialisiert, kann hierbei jedoch durch die gebotenen Möglichkeiten voll überzeugen.

Zum Erzeugen eines Morphs werden wieder ein Start- und ein Endbild eingeladen und die gewünschten Bildbereiche mit Hilfe von Kontrollpunkten markiert. Zusätzlich lassen sich diese Punkte nachträglich durch Linien verbinden, um den Schwerpunkt der Berechnung



### Einfach zu bedienen, schnell in der Berechnung: WinImages Morph.

auf diesen Bereich einzugrenzen. Für jeden Kontrollpunkt oder auch für jeden Bereich lassen sich nun Parameter wie Ablaufgeschwindigkeit (velocity) oder Transparenz (transparency) einstellen, so daß beim Ablauf der Animation einzelne Teile des Bildes mit unterschiedlicher Geschwindigkeit die Metamorphose durchlaufen. Im zweiten Fenster werden die Kontrollpunkte an die neue Position verschoben und die Berechnung kann gestartet werden.

Zusätzlich lassen sich sogenannte Motion-Morphs erzeugen: Bei diesem Verfahren kann eine ganze Reihe von Startbildern definiert werden, zum Beispiel Einzelbilder aus einer Animation, auf die der Morphing-Prozess angewandt wird, so daß auch bewegte Objekte gemorphet werden können.

Weitergehende Funktionen zur Bildbearbeitung sind im Pro-

gramm nicht vorgesehen, eventuelle Änderungen an Grafiken sollten also schon vor dem Laden der Bilder mit Hilfe eines entsprechenden Programms vorgenommen werden. Die gängigen Bildformate (TIF, BMP, IFF, TGA, GIF, PCX und FLC) werden automatisch beim Öffnen einer Datei erkannt; nicht unterstützt wird in der vorliegenden Version das JPEG-Format. Animationen lassen sich im FLC-Format (Animator) speichern, das AVI-Format wird verständlicherweise nicht unterstützt.

Das Handbuch ist zwar nicht sehr umfangreich ausgefallen, dafür jedoch schon in deutscher Sprache erhältlich. Außerdem ist eine ausgezeichnete Online-Hilfe enthalten, die im Grunde jedes Handbuch überflüssig macht.

WinImages Morph verfügt über eine klare Oberfläche, die mit Unterstützung der Online-Hilfe schnell zu beachtlichen Resultaten führt. Obwohl neben dem reinen Morphing keine weiteren Funktionen angeboten werden, glänzt das Programm durch die gute Qualität der Berechnungen sowie die Einstellungsmöglichkeiten für den Morphing-Prozess.

#### Vorteile

- + übersichtliche Oberfläche
- + professionelle Funktionen zum Morphing
- + gute Online-Hilfe

#### Nachteile

- unterstützt kein AVI-Format

Christian Späthe

Programm: WinImages Morph  
Version: 1.07b  
Hersteller: Black Belt Systems  
Anbieter: Kronenberg, Postfach 1838, 61288 Bad Homburg,  
Tel. 06172/925885  
Preis: 398,- DM







Die Internationale Funkausstellung '93 in Berlin

## Medienrummel unter dem Funkturm

**Wieder einmal öffneten sich die Türen für die größte Medienmesse in Europa. Wie jedes Jahr präsentierte sich in Berlin alles, was in der Branche Rang und Namen hat. Eine Flut an neuen Technologien in der Medienlandschaft rollt auf den Messebesucher zu. Erstmals war auch in Berlin der Trend in Richtung Multimedia zu spüren. Viele Aussteller zeigten Produkte für den Markt der Zukunft. PC Games war für Sie vor Ort und informiert Sie über Trends und Messeneuheiten.**

■ von Wilfred Lindo

Neben dem gewohnten Angebot in den Bereichen High Fidelity, Telekommunikation und TV wird nun anscheinend in den besagten Branchen auch die leere Worthülse Multimedia endlich mit Inhalt gefüllt. Galt hier noch vor wenigen Jahren ein direkt an eine Stereoanlage angeschlossener Fernseher als eine kleine Sensation, so hat man doch einiges dazugelernt. Immer stärker rücken Audio, TV und Computer zusammen. Multimedia schickt sich an, mehr als nur die Vereinigung unterschiedlicher Medien zu werden. Schon immer zeichnen Messen die Trends der Zukunft auf. In Berlin war dies deutlich zu spüren. Multimedia

ist auf der Überholspur und dringt in völlig neue Bereiche vor.

### Kodak

Mit der Photo-CD Portfolio stellt Kodak das nächste Glied in seiner CD-Familie vor. Auf ihr können zukünftig nicht nur Bilder, sondern auch Geräusche, Musik und Sprache auf die Silberscheibe gebannt werden. Ob nun als multimediales Präsentationsmedium oder als vertontes Familienalbum, die Anwendungsmög-

lichkeiten sind hier sehr vielseitig. Parallel dazu waren auf der IFA auch gleich einige erste professionelle Anwendungen mit der neuen CD zu sehen.

Parallel dazu wurde am Kodak-Stand ein neuer portabler CD-Player vorgestellt, der so-



wohl Audio- als auch Photo-CDs abspielen kann. Einfach an einen Fernseher anschließen und schon beginnt die Präsentation.

### Nintendo

Auch der japanische Konsolen-Hersteller Nintendo war mit einem farbenfrohen Stand vertreten. Hier wurde unter anderem das neue Science Fiction-Abenteuer Starwing vorgestellt, das erstmals den leistungsfähigen FX-Chip unterstützt. Dieser Chip entlastet den eigentlichen Rechner und ermöglicht so dreidimensionale Grafiken und Effekte in einer enormen Geschwindigkeit. CD-Anwendungen waren allerdings nicht zu sehen. Neben vielen Spielneuheiten wartete Nintendo mit der Ankündigung für die Entwicklung des ersten 64Bit-Videospiel-Systems auf. Hochauflösende Grafiken und schnelle Animationen sollen 1994 im Konsolenbereich das Multimedia-Zeitalter einläuten.

### Philips

Neben dem ersten sprachgesteuerten Videorecorder prä-



sentierte Philips mit großem Aufwand seine CD-i-Player. Darunter auch das erste tragbare CD-i-Gerät. Bei der zugehörigen Software war ebenfalls ein reichhaltiges Angebot zu sehen. Mit einer speziellen Cartridge wird im CD-i-Bereich die MPEG-Norm (Moving Pictures Expert Group) eingeführt, die bildschirmfüllende Animationen ermöglicht. Die ersten abendfüllenden Videos auf CD soll es ab Frühjahr 1994 geben.



## Sega

An einem gelungenen Stand präsentiert Sega die Neuheiten der Konsolenwelt. Hier war dann auch einiges zu sehen.



Premiere feierte das Sega Mega-CD. Man koppelt das neuartige System mit einer herkömmlichen Sega-Konsole. Es wird mit einem umfangreichen Angebot von etwa 30 Spielen eingeführt.

Fast parallel zum deutschen Kinostart von Jurassic Park stellt SEGA das gleichnamige Spiel vor. Wie auf der IFA zu erfahren war, macht es die Zusammenarbeit mit Walt Disney Productions möglich, daß für Weihnachten einige Disney-Klassiker zu erwarten sind. Das Dschungelbuch oder Aladin sind wohl nur einige Namen, auf die man gespannt sein darf. Neu ist auch das erste Videospiel von Otto, 'The Ottifants'.

## Toshiba

Hier konnte man einen der ersten Multimedia-Laptops bewundern. Ausgestattet mit einem CD-Laufwerk kann so an jedem Ort eine Präsentation abgehalten werden. Das Gerät ist speziell für den Einsatz im Vertrieb konzipiert. Daneben wurde eine checkkartengroße Speicherkarte vorgestellt, die speziell für den Multimedia- und Kommunikationsbereich entwickelt wurde. Die Multimedia Bridge Card soll ein Speichervolumen von rund 20 MByte haben und für alle nur erdenklichen Geräte als Speichermedium dienen können.

## Virtual Vision

Unter dem Motto "Fernsehen, wann und wo immer man es möchte" präsentiert der amerikanische Hersteller Virtual Vision Sport. Ein kleiner Farbbildschirm überträgt im unteren Bereich einer Brille ein scharfes Fernsehbild. Den eigentlichen Empfänger tragen Sie am Gürtel. Die Neuheit ist auch als Sucher für eine

Videokamera geeignet. Natürlich kann auch Ihr Lieblingsspiel eingespielt werden. Wird jetzt auch Virtual Reality salonfähig?

## Messe-Splitter

Ob Telefunken, Sony, Philips, Toshiba oder Pioneer, jeder der namhaften Elektronik-Giganten setzt auf das neue Soundsystem Dolby Surround. Durch einen speziellen Decoder wird das Stereo-Signal auf vier se-



parate Kanäle erweitert. Das Ergebnis ist ein hervorragender Raumklang. Man wird abwarten müssen, ob sich dieses System besser durchsetzen kann als vor Jahren die Quadrophonie. Der Dolby Surround-Klang wäre sicherlich auch bei Multimedia-Anwendungen und Spielen nicht fehl am Platze. Hart umworben ist der Markt für digitale Aufnahme-Systeme. Ob DCC von Philips, die neue MiniDisc von Sony oder das bereits eingeführte DAT-System, alle buhlen auf der internationalen Funkausstellung in Berlin um die Gunst des Käufers. Wer letztendlich die Nase vorne haben wird, steht noch in den Sternen. Doch wird der Sieger sicherlich auch den Computermarkt für sich in Anspruch nehmen.

# A320 Airbus

## A320 Edition Europa PC 3,5"

Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Bopf, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe, in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, legt den Schwerpunkt auf Flugphysik, navigatorisches und fliegerisches Können. Parallel hierzu gestattet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Fähigkeiten mittels eines Trainings-Moduls, um später dem versierten Piloten die Möglichkeit zu geben, seinen Aufstieg in der Piloten-Hierarchie der Lufthansa A320-Flotte zu simulieren.

**Preis A320 Airbus Edition Europa: DM 69,-**

## A320 Airbus USA Edition PC 3,5"

Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmalig auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angeflogen werden können.

**Preis A320 Airbus Edition USA: DM 69,-**



Für nur je  
DM **69,-**

Die Programme beinhalten:

- 1 umfangreiches Handbuch mit Einführung in Navigation, Bedienung des A320-Simulators sowie Wissenswerten über die Ausbildung zum Piloten
- 2 (Edition USA), bzw. 4 (Edition Europa) High-Altitude Enroute Charts des Einsatzgebietes des A320 Flugsimulators
- über 80 Flughafen-Charts sowie 120 ILS-Approach Charts
- 1 A320 Cockpit-Poster

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen:

NGS PCG

- ☐ A320 Airbus - Edition USA DM 69,- ; für PC 3,5"
- ☐ A320 Airbus - Edition Europa DM 69,- ; für PC 3,5"

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr.: (für evtl. Rückfragen)

### Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellungen können per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 bestellt werden.



# Auf die Sprünge

**Eine neue Herausforderung für den Geduldsfaden der PC-Anwender wurde mit der Einführung der CD geschaffen, liegt doch die Übertragungsrate weit unter der einer Festplatte. Eine naheliegende Lösung ist die Verwendung eines Cache-Programmes, doch Standard-Software wie SmartDrive muß bei CD-ROMs passen. Wir stellen Ihnen fünf Programme vor, die dieses Problem lösen und Ihrem CD-ROM-Laufwerk auf die Sprünge helfen.**

Als erstes spezielles CD-ROM-Cache-Programm kam CD-Speedway zum stolzen Preis von DM 180,- auf den Markt. Anstatt wie ein normales Cache-Programm - die Daten der CD im RAM zu speichern, werden die Files der CD auf die Festplatte kopiert und anschließend von dort gelesen. Der Vorteil: Ein fast beliebig großer Cache kann angelegt werden. Der Haken an der Sache aber ist, daß bei jedem noch so kleinen Dateizugriff die Datei zunächst komplett von CD gelesen und auf die Festplatte kopiert wird. Was bei kleineren Dateien vielleicht noch sinnvoll erscheint, endet bei The 7th Guest im Fiasko: Dateigrößen von bis zu 30 MByte sorgen bei Programmstart für eine Wartezeit von rund fünf Minuten. Mittlerweile gibt es aber weitere Cache-Programme, die teilweise als Allround-Cache neben dem CD-ROM-Laufwerk auch Diskettenlaufwerke und Festplatten unterstützen. Lightning for Windows, Norton Speedcache Plus sowie Super PC-Kwik arbeiten so, wie man es gewöhnlich von einem Cache-Programm erwartet: Ein Teil des Hauptspeichers wird zum Zwischenspeichern der Daten von CD genutzt und bei einem erneuten Zugriff können diese aus dem schnelleren RAM gelesen werden.

### CD-Speedway

Auch wenn CD-Speedway vielleicht nicht mehr dem Stand der Technik entspricht, so kann das Programm doch für die eine oder andere Anwendung sinnvoll sein, sofern Sie eine schnelle Festplatte mit genügend freier Speicherkapazität besitzen. Zur Installation, die über ein einfach zu bedienendes DOS-Programm geschieht, geben Sie als Parameter die Cache-Größe, die Anzahl der maximal zu speichernden Dateien sowie eine Buffergröße zur Beschleunigung des Kopiervorgangs an. Der Lieferumfang von CD-Speedway ist ziemlich mager ausgefallen: Außer einem 20-seitigen Handbuch in englischer Sprache und dem schon zuvor erwähnten Programm zur Installation der Software finden sich keine weiteren Utilities auf der Diskette. Der Preis für CD-Speedway liegt bei 179,- DM und ist im Vergleich zu den anderen Cache-Programmen eindeutig zu hoch ausgefallen.

#### CD-Speedway

**Version:** 1.20b  
**Besonderheiten:** nutzt die Festplatte als Cache-Speicher, nur CD  
**Hersteller:** Bloc Publishing  
**Anbieter:** CDV Karlsruhe, 0721/22294  
**Preis:** DM 179,-

### Opti-CDCache



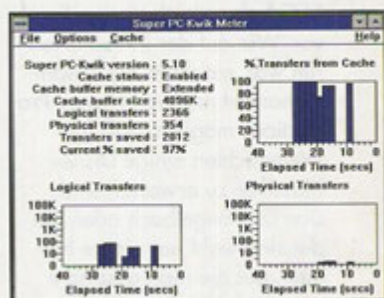
Ebenfalls nur für CD-ROM-Laufwerke ist das Programm Opti-CDCache ausgelegt, das wie die Allround-Programme einen Teil des RAM-Speichers als Cache benutzt. Die Installation und Konfiguration geschieht unter DOS mit Hilfe eines kleinen Utilities, das den Eintrag in die Datei AUTOEXEC.BAT auf Wunsch automatisch vornimmt. Parameter wie die Cache-Größe werden beim Aufruf unter DOS direkt übergeben und lassen sich auch nach dem Booten noch ändern. Als Cache-Speicher verwendet Opti-CDCache ausschließlich Extended Memory, was natürlich einen Speichermanager wie HIMEM, QEMM oder 386MAX voraussetzt. Der Speicherbedarf für das Programm ist mit 8 KByte sehr gering ausgefallen; sämtlicher Verwaltungsspeicher wird ins Extended Memory gelegt, so daß bei jeder Cache-Größe immer nur 8 KByte konventioneller oder HMA-Speicher benötigt werden. Weitere Utilities sind im Lieferumfang nicht enthalten, also

auch keine Programme für Windows. Das Handbuch enthält auf 32 Seiten alle zur Konfiguration nötigen Informationen. In Deutschland ist das Programm zur Zeit noch nicht erhältlich, der Verkaufspreis in Amerika liegt bei 89 Dollar.

#### Opti-CDCache

**Version:** 1.0  
**Hersteller:** Online Computer Systems, 20251 Century Boulevard, Germantown, Maryland, 20874  
**Anbieter:** noch kein Vertrieb in Deutschland  
**Preis:** \$89 Dollar

### Super PC-Kwik



Von der PC-Kwik Corporation stammt der Festplatten-Cache Super PC-Kwik, der erst seit kurzer Zeit auch eine CD-ROM-Unterstützung bietet. Um die Installation zu vereinfachen, liegen schon fertige Konfigurationsdateien bei, die sich mit jedem ASCII-Editor auch nachträglich ändern lassen. Damit Super PC-Kwik auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt, muß ein weiterer Treiber in der CONFIG.SYS installiert werden. Unter DOS bietet PC-Kwik ein Tool zum Testen des Expanded Memory, zur Ausgabe von Textdateien sowie zur Anzeige der Speicherbelegung. Um die Konfiguration während des Betriebs unter DOS zu ändern, wird PC-Kwik mit den nötigen Parametern einfach erneut aufgerufen. Unter Win-



# geholfen

dows schaut der Anwender leider in die Röhre - außer dem An- und Ausschalten sowie dem Löschen des Cache-Speichers werden keine weiteren Funktionen zum Ändern der Konfiguration angeboten. Zur Anzeige der Cache-Statistik unter DOS liegt ein Utility bei, das per Hotkey aufgerufen wird und in einem kleinen Fenster die Cache-Belegung anzeigt. Unter Windows gibt das Utility Super PC-Kwik-Meter Informationen über den Cache-Status und bietet die Möglichkeit, eine Cache-Statistik grafisch auszugeben. Das Handbuch zu PC-Kwik ist mit rund 100 Seiten am umfangreichsten ausgefallen und soll im Laufe des Jahres auch in deutscher Version erscheinen. Der Verkaufspreis für Super PC-Kwik liegt bei rund 150,- DM.

## Super PC-Kwik

Version: 5.1  
CD-ROM-Cache-Treiber: 1.00  
Hersteller: PC-Kwik Corp.  
Anbieter: Albrecht Software Systeme, 089/864911-0  
Preis: DM 150,-

## Speedcache Plus

Ähnlich wie PC-Kwik unterstützt auch Speedcache Festplatten, Disketten- und CD-ROM-Laufwerke, und auch hier muß ein spezieller Treiber für CDs in der CONFIG.SYS eingetragen werden. Zur automatischen Installation liegt ein kleines DOS-Programm bei, mit dessen Hilfe sich Speedcache in die CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT integrieren läßt. Überzeugen kann Speedcache vor allem durch seine Vielfalt an Parametern, durch die eine optimale Anpassung an jede Umgebung möglich wird.

Nach der Installation lassen sich alle Parameter unter DOS und unter Windows auch nachträg-

lich ändern. Um die Einstellungen dauerhaft zu übernehmen, muß Speedcache unter DOS aufgerufen werden; ein Speichern von Windows aus ist nicht möglich. Unter DOS können die aktuellen Cache-Parameter sehr übersichtlich in mehrfarbiger Form dargestellt werden: Wurde beispielsweise ein Parameter der aktuellen Einstellung geändert, so wird dieser bei der nächsten Parameterausgabe rot dargestellt. Speedcache bietet mit dem Utility Assist und dem Disk Performance Tester zwei nützliche Tools für Windows: Assist ist ein komfortables Programm zum Ändern aller Cache-Parameter, der Disk Performance Tester dient zum Überprüfen der Zugriffsgeschwindigkeiten auf CD oder Festplatte.

## Norton Speedcache Plus

Version: 4.06  
CD-ROM-Cache-Treiber: 1.09  
Hersteller: Symantec Corp.  
Anbieter: Symantec, 0211/9917-0  
Preis: DM 110,-

## Lightning for Windows

Wie aus der Produktbezeichnung Lightning for Windows schon deutlich wird, liegt ein Schwerpunkt dieses Produktes in der Unterstützung von Windows. Als einziges Programm im Test unterstützt Lightning CD-ROM-Laufwerke und Festplatten, ohne dafür einen zusätzlichen Treiber für die CONFIG.SYS zu benötigen. Die Konfiguration unter DOS bereitet erwartungsgemäß keine Probleme, zumal die Bildschirmausgabe sehr übersichtlich und auch für den Einsteiger verständlich ist. Auf der DOS-Ebene muß man sich mit Lightning gar nicht beschäftigen, denn alle Einstellungen lassen sich auch unter

Windows mit Hilfe des Lightning Control Centers vornehmen. Insgesamt sind zehn Utilities für Windows enthalten, die überwiegend zur Anzeige von Systeminformationen dienen und zum Teil als kleines Icon irgendwo auf dem Desktop platziert werden, um so ständig über den Systemzustand zu informieren. Wie bei allen Programmen ist auch bei Lightning das Handbuch ausschließlich in englischer Sprache vorhanden. Der Inhalt beschränkt sich auf die wesentlichen, zur Konfiguration nötigen Parameter. Auch die Druckqualität reicht nicht an die der Konkurrenten heran. Ein weiteres kleines Manko ist die Tatsache, daß derzeit noch kein deutscher Vertrieb für Lightning existiert. In den Staaten wird Lightning zu einem Preis von rund \$100 Dollar angeboten.

## Lightning for Windows

Version: 1.21  
Hersteller: Lucid Corp.  
Anbieter: noch kein Vertrieb in Deutschland  
Preis: ca. \$100 Dollar

## Im Vergleich

Insgesamt ist ein Cache-Programm für CD-ROM-Laufwerke in jedem Fall eine lohnende An-

schaffung: Gerade beim Einsatz von langsamen AT-Bus-Laufwerken mit einer Übertragungsrate von nur 150 KByte/sec macht sich der schnellere Zugriff bemerkbar. Wenn dann außerdem noch Festplatten unterstützt werden und man sich so von SmartDrive trennen kann, kommt man kaum noch um ein CD-ROM-Cache-Programm herum.

Christian Späthe ■

## Benchmarks

Durchsuchen der CD MIDI Music Shop nach einem Textstring, Zeit in Minuten

ohne Cache	7:17
Opti-CDCache	4:12
Lightning for Windows	4:05
Super PC-Kwik	4:03
Speedcache Plus	2:47

Kopieren von 560 Dateien (1.3 MByte) von der CD MIDI Music Shop

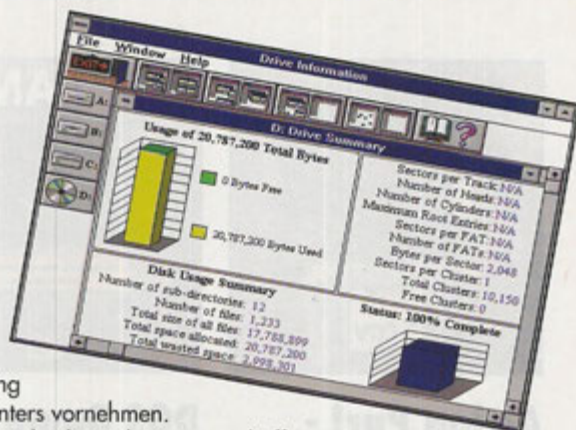
ohne Cache	1:52
Opti-CDCache	1:05
Lightning for Windows	0:30
Super PC-Kwik	0:28
Speedcache Plus	0:23

(Cache-Größe: 4 MByte, CD-ROM-Laufwerk: NEC CDR-84, SCSI-Controller: Trantor SCSI, Rechner: 486 DX/33)

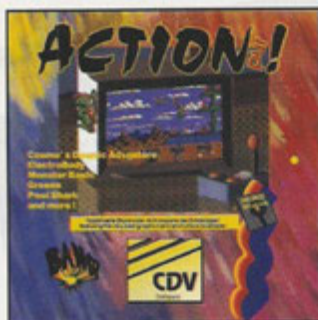
## Gesamtbewertung

	Lightning	Speedcache	PC-Kwik	Opti-CDCache	CD-Speedway
Bedienung DOS	6	8	7	8	7
Bedienung Windows	10	8	5	0	0
Handbuch	6	10	9	5	3
Speicherbedarf	5	7	9	10	5
Performance	6	9	7	5	5
Preis-/Leistung	8	10	7	5	1
Gesamt	41	52	44	33	21

(Wertungen von 1-10)







## Action Pur! - Volume 1

Die Firma CDV Software aus Karlsruhe ist sicherlich jedem deutschen Shareware-User ein Begriff. Als Auftakt einer Reihe von Shareware-CDs der untersten Preisklasse erschienen jetzt drei CD-ROMs, die jede Menge Spielspaß beherbergen, aber Ihr Budget nicht einmal mit 10 bzw. 20 Mark belasten. Action Pur! richtet sich vor allem an die Actionliebhaber unter den CD-ROM-Anwendern. Über 20 Actionspiele finden sich auf der mit immerhin 130 MByte an Information gefüllten Silberscheibe. Regelmäßigen Lesern unserer PD & Shareware-Corner werden Spiele wie Monster Bash!, Electro Body oder Cosmic Stryker wahrscheinlich bereits bekannt sein. Neben den Spielen, die zum größten Teil VGA-Grafik und Soundkarten unterstützen, wurden als kostenlose Dreingabe auch noch 50 verbreitete Programme für DOS und 50 für Windows mit auf die CD gepackt.



## DOS Games - Volume 1

Zum sagenhaften Preis von nur 9,90 Mark bietet diese CD 50 wirklich topaktuelle Shareware-Spiele und Demos. Alle Spiele sind unter DOS lauffähig. Die Auswahl repräsentiert einen Querschnitt der guten Shareware-Erscheinungen der letzten Monate. Einige Highlights: Apogeas neuestes Agenten-Abenteuer Bio Menace, die spielbare Demo-Version von Pinball Dreams und Galactix, das unglaublich schnelle Weltraum-Ballerspiel. Da die einzelnen Spiele als 1:1-Kopie von Diskette auf die CD übertragen wurden, ist es bei manchen Spielen nötig, alle Spieldateien zunächst wieder auf eine Diskette zurück zu kopieren. Wünschenswert wäre hier ein Menüprogramm gewesen, das die Installation direkt von CD auf Festplatte für alle Programme einheitlich übernehmen würde. Für den äußerst fairen Preis kann man ein bißchen Hin- und Herkopieren von Dateien aber dennoch in Kauf nehmen.



## Shareware Heaven

Nächtelanges Stöbern ist bei dieser CD garantiert. Über 1000 verschiedene Programme aus den Bereichen Astrologie, Business, christlicher Glaube, Musik und unzähligen anderen Themengebieten summieren sich zu über 400 MByte Daten auf. Aus dem Bereich Computerspiele finden sich immerhin 300 Spiele, Demos und Tips & Tricks auf der Scheibe. Ein leicht durchschaubares Menüsystem erleichtert (angesichts dieser Datenfülle) das Auffinden und Installieren bestimmter Programme. Gute Englischkenntnisse sollte der Käufer aber mitbringen, wenn er den Spaß an diesen Sharewareprogrammen voll auskosten will, denn es findet sich kaum ein deutsches Wort auf der ganzen CD. Mit rund 80 Mark zählt der "Shareware Heaven" zum mittleren Preissektel vergleichbarer Produkte - keine schlechte Investition für Anwender, die sich nicht für eine spezielle Sorte von Programmen interessieren, sondern umfassend ausgerüstet sein wollen.



## Pegasus 2.0

Warum in die Ferne schweifen, wenn es auch aus dem deutschsprachigen Raum hochwertige Shareware-CDs gibt? Zum Erwerb dieser CD kann eigentlich jedem Shareware-User geraten werden. Die Arbeit, die die Firma Starcom in diese Shareware & PD-Sammlung investiert hat, merkt man an jedem einzelnen der über 650 (!) MByte. Über ein DOS- bzw. ein Windows-Menüsystem in deutscher Sprache kann der Anwender zu absolut jedem Thema ein passendes Programm, eine Demo oder eine Datei finden. Enthalten sind hunderte von Anwendungen für DOS und Windows, Utilities, Spiele, Treiber, Schriften und mehr. Natürlich konnte nicht die ganze CD mit deutschsprachiger Software gefüllt werden, die deutsche Shareware-Szene findet darauf aber trotzdem die ihr zustehende Beachtung. Für den reinen PC-Spieler sind fast 600 ältere und jüngere Dateien (Demos, Spiele, Tips & Tricks) enthalten, die sich im engeren Sinn auf sein Hobby beziehen.

Action Pur! - Volume 1  
DM 19,90  
Bestellnummer CDR 1000  
CDV Software  
Postfach 2749  
76014 Karlsruhe  
Tel: 0721 / 97224-0

DOS Games - Volume 1  
DM 9,90  
Bestellnummer CDR 1100  
CDV Software  
Postfach 2749  
76014 Karlsruhe  
Tel: 0721 / 97224-0

Shareware Heaven  
ca. DM 80,-  
Most Significant Bits Inc.  
15508 Madison Avenue  
Lakewood, Ohio 44107  
Tel: 001 216 529 1888

Pegasus 2.0  
ca. DM 80,-  
Hersteller: Starcom  
Vertrieb: div. Importeure





## Super CD 2

Von den insgesamt 600 MByte Daten auf der Super CD 2 sind immerhin 120 Megabyte allein dem Thema Computerspiele gewidmet. In diesen über 500 Zip-Dateien verbergen sich kleine Spieleschätze genauso wie sich auch jede Menge Müll darin tummelt (was ja eigentlich bei allen CD-ROMs dieser Gattung der Fall ist). Für den deutschen Anwender ist diese CD vor allem deswegen interessant, weil doch viele der enthaltenen Spiele auf dem deutschen Markt noch nicht zu sehen waren. In dem Labyrinth aus Dateien dient ein funktionales Menüprogramm als Wegweiser. Wie auf amerikanischen CD-ROMs so üblich, finden sich neben den "großen" Interessengebieten Business, Music, Utilities, CAD usw. auch die Themengebiete Religion und Gesundheit in einigen MByte wieder. Wer über gute Englischkenntnisse verfügt und Spaß am Stöbern hat, kann hier ruhig zugreifen.



## Windows 1993

Wie der Name unschwer erkennen läßt, richtet sich die "Windows 1993" speziell an die Anwender von MS-Windows. Wer die 80 Mark für diese CD-ROM anlegt, ist in seiner Freizeit sicher für die nächsten Wochen oder Monate vollkommen ausgelastet - je nachdem, ob er sich vornimmt, die CD von vorne bis hinten lückenlos durchzuschauen oder nicht. Bei über 7000 Files und mehr als 680 MByte an Daten in gepackter Form dürfte das nämlich einige Zeit in Anspruch nehmen. Etwas enttäuschend ist, daß sich auf einer CD, die "Windows" im Namen trägt, nicht einmal ein bedienerfreundliches Menüprogramm, das auch unter dieser Oberfläche läuft, enthält. Über ein etwas gewöhnungsbedürftiges DOS-Programm namens ZipMaster (besser eignet sich der Windows Datei-Manager) können die einzelnen Files auf die Festplatte kopiert und ausgepackt werden. Zum Thema Spiele findet man dort über 300 Dateien.

# Games Disc & Mag

AB SOFORT KÖNNEN IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DIREKT UND PREISGÜNSTIG ORDERN!! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFASST IN DER SERIE:

## PC-HIGHLIGHTS

ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VIREN-GEPRÜFTEN HD-DISKETTEN, FÜR DM 5 PRO TITEL. SHAREWAREPAKET MIT ALLEN 8 VORGESTELLTEN HIGHLIGHTS EINER AUSGABE FÜR NUR 19,95 DM PORTO INLAND 3 DM (AUSLAND 10 DM)

### 109 MEGATRON

### 110 PC BAKTERIEN

### 111 CYBER CHESS

### 112 RUSSIAN FRONT 2

### 9001 McAfee VSCAN 9.18

### 9002 F-PRONT 2.09

### 9003 INTEGRITY MASTER

### 9004 VIRX 2.90

## BESTELLTELEFON 0911/301500

FAX AN GLEICHE NUMMER!!

### ODER

### COUPON AN:

ASTAT MEDIA GMBH  
PC-SHAREGAMES  
ADOLF VON HARLESSTR. 14  
90427 NÜRNBERG

#### DISKETTE

#### ADRESSE

#### NACHNAHME + 7DM

☐ SCHECK ☐

#### BANKEINZUG

☐ KONTO

BLZ

BANK

UNTERSCHRIFT

Super CD 2  
ca. DM 50,-  
Groupware  
4826 Tacoma Mall Blvd  
Tacoma, WA 98409  
Tel. 001 206 472 1400  
Fax. 001 206 473 1634

Windows 1993  
ca. DM 80,-  
Chicago Computer Broker  
500 W. Golf  
Mt. Prospect, IL 60056



TV-MOVIE-BLASTER

# Der PC als Flimmer

**Der PC mausert sich immer mehr zur totalen MultiMedia-Maschine. Viele überlegen sich mittlerweile, ob der Fernseher, die HiFi-Anlage, der Vierspur-Recorder und diese unhandlichen Keyboards zu Hause nicht endlich (natürlich umweltfreundlich) entsorgt werden sollten. Die Alternative zu den vielen Geräten bildet dann vielleicht ein Computer mit 16-Bit-Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Truecolour-Grafikkarte, passendem Monitor und 32-stimmigem PCM-Soundmodul.**

■ von Thomas Wendt und Norman Wöske

Das neueste Produkt aus dem Hause CPS, der TV-Movie-Blaster, rundet die Palette der erschwinglichen Media-Hardware um den Fernseh- und Video-Bereich ab. Im PC installiert, liefert die Karte Fernsehbilder auf dem PC-Monitor. Ob zu Hause oder im Büro, die Anwendungspalette reicht von der leichten Unterhaltung bis zur schnellen Information. Der Börsenmakler ist, dank integriertem Kabeltuner, immer mit aktuellen Börsen-, Wirtschafts- und Politnachrichten versorgt. Bei Bedarf steht die Wirtschaftsgrafik eines Nachrichtensenders durch Screenshot dem gesamten Unternehmen als Arbeitsgrundlage zur Verfügung.

## Hardware

Die technischen Spezifikationen des TV-Movie-Blasters lesen sich wie die Speisekarte eines 5-Sterne-Restaurants - und das "Made In Germany". Die Karte verfügt über einen kabeltauglichen Antenneneingang mit Hyperband. Zwei Videoeingänge (für NTSC und PAL) stehen als Anschlüsse zur Verfügung. Schließt man eine Videokamera an, so wird aus dem PC mit eingebauter TV-Movie-Blaster-Karte ein Videodigitizer mit Echtfarbqualität.

Die neuesten Informationen über die aktuellen MTV-Charts flimmern direkt auf den Bildschirm, da das Decodieren von Videotext ebenfalls vorgesehen ist. Damit die Aufzeichnung eines Spielfilms nicht an der spannendsten Stelle abbricht, weil es wieder eine Programmänderung gab, verfügt die Karte über VPS-Code. Der Sound ertönt in Stereo und läßt sich mühelos an die Heim-Stereo-Anlage anschließen (Cinch-Anschlüsse). Damit Sendungen oder Filme in Mono soundmäßig nicht zu sehr abfallen, gibt es den Audioprozessor für die Pseudostereo-Option. Für die richtige Breite bei Monumentalfil-



men sorgt (so- undmäßig) die zweistufige Raumklang-Funktion und Fremdsprachfanatiker freuen sich über den Zweikanalton. Für den Einbau der TV-Movie-Blaster wird ein PC-AT, 386 oder 486 empfohlen. Die Grafikkarte muß über einen 26poligen Feature-Connector (Auflösung 640x480 oder 800x600) verfügen und High Sierra-System-kompatibel sein. Der Arbeitsspeicher wird mit mindestens 4 MB, maximal 15 MB angegeben. Ausnahmen bilden die Chipsätze von Opti, Symphony, ITEC oder PCI. Hier beträgt die maximale Speichergrenze 29 MB. Wie bei allen Systemen die mit Bildverarbeitung zu tun haben, sollte der freie Platz auf der Festplatte großzügig bemessen sein. Die TV-Movie-Blaster-Karte wird in einen freien 16-Bit-Slot eingesteckt und benötigt mit ihrer Länge von ca. 34 cm viel Platz nach hinten. Beim Einstecken der Karte sollte darauf geachtet werden, daß sie unmittelbar links neben der VGA-Grafikkarte steckt, da das Feature Connector Flachbandkabel nur 12,5 cm lang ist. Dieses Flachbandkabel verbindet die TV-Karte mit der VGA-Karte. Danach wird der VGA-Monitor an der oberen Buchse der TV-Movie-Blaster-Karte angeschlossen.

## Die Software

Bei unserer Testversion wurden als Datenträger neben den üblichen Disketten zwei MultiMedia-CDs, ein Videofilm und das Programm WinVideo mit MCI-, AVI-Treiber mitgeliefert. Da auch die komplette Dokumentation noch nicht zur Verfügung stand, ist anzunehmen, daß sich der Lieferumfang noch verändert. CPS bietet immer recht komfortable Softwaretools für ihre Produkte an. So soll in Zukunft das Grafikprogramm iPhoto zur Bearbeitung der digitalisierten Videobilder beiliegen.

Interessant für Programmierer sind die mitgelieferten Windows DLLs und DOS Objekt-Bibliotheken. Damit sind die Funktionen der Video-Karte einfach in andere Windows-Programme einzubinden. Ich denke dabei an Autorensysteme zur Entwicklung von Multimedia-Applikationen oder, dort sehe ich eine bunte und spannende Zukunft, in Computerspielen der nächsten Generation. Die Handlung befindet sich auf einem Video und der Spieler wird in Echtzeit in das Bild integriert.

Nach dem Start von Windows ist es ratsam, zuerst den MCI (Media Control Interface) Treiber zu installieren, da dieser Treiber für die Systemsteuerung des TV-Movie-Blaster benötigt wird. Für die Besitzer von Microsofts Video für Windows liegt ein AVI-Treiber bei. Damit lassen sich Videosequenzen vom Videorekorder auf Festplatte aufnehmen.



# merkiste

## WinVideo

Die eigentliche Schaltzentrale des TV-Movie-Blaster ist das Programm WinVideo. Hiermit lassen sich die Fernsehbilder "schießen" und bearbeiten, die verschiedenen Fernsehkanäle einstellen, Eingangssignale wählen und einiges mehr. WinVideo unterstützt Auflösungen bis 1024\*768 Pixel, non interlaced (abhängig von der Grafikkarte) und einer Farbpalettenbreite von bis zu 64.000 Farben bei VGA-Karten mit High Sierra Standard. Das TV-Bild paßt sich der frei skalierbaren Windows-Fenstergröße an. Solange man "zu tun" hat, läßt sich das Fernseh-Bild ganz klein in eine Bildschirmecke schieben. Sobald etwas Interessantes kommt, genügt ein Klick auf das Vollbild-Feld und man genießt Fernsehen full-screen. Ich fand es sehr entspannend, beim Anfertigen meiner Steuererklärung mit Excel "mal eben" mit einem Mausclick zwischen Rebecca de Ruvo's Dial MTV und dem VOX-Aquarium wechseln zu können.

Die Bedienung der Software erfolgt entweder mit der Maus oder mit der Tastatur. Sämtliche Funktionen befinden sich in Pull-down-Menüs. Es geht kein Platz auf dem Bildschirm durch grafische Bedienelemente verloren. Die Menüpunkte unterteilen sich in Anzeige, Tuner, Datei und Optionen. Im Menü "Tuner" können bis zu 30 Programmplätze bequem per Suchlauf mit Sendern belegt werden. Interessant ist der Aufruf von Videotext. Videotext läßt sich als Textdatei abspeichern und kann mit einer Textverarbeitung weiterverarbeitet werden. Die Art der Tonwahl wird durch den Eintrag "Audioeinstellung" gesteuert. Auch hier zeigt sich wieder die Leistungsstärke der TV-Movie-Blaster. Ausgestrahlte Monosendungen erfahren mit dem Pseudo-Stereo-Effekt eine erhebliche Verbesserung. Bei Sendungen in Stereo sorgt ein künstlich erzeugter Raumklang (schaltbar in zwei Stufen) für mehr Transparenz (hier freuen sich die Star Wars-Fans). Für das gute Fernsehbild sorgen Schieberegler für den Kontrast, die Helligkeit, die Farbsättigung und die einzelnen RGB-Farbkanäle. Die Bildqualität der TV-Movie-Blaster ist erstaunlich gut. Mit einer Videokamera lassen sich sogar mühelos brauchbare Bilder schießen.

Der empfohlene Verkaufspreis der TV-Movie-Blaster-Karte beträgt DM 998,-. Dafür bekommt man ein gutes Stück Hardware, das Spaß macht und einen praktischen Nutzen bringt. Allein die Möglichkeit, seine Video-Kamera mit Movie-Blaster als Fotoapparat einzusetzen, macht die Karte interessant. Wie gesagt, in nicht allzu ferner Zukunft übernimmt der PC die Audio- und Videoempfangs- und Wiedergabe-Aufgaben. Die einzige Frage, die sich mir stellt ist: "Wohin mit all den Daten?"

**Vertrieb durch: CPS Computer**  
**Preis: ca. DM 998.-**

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND  
TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

## ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3.5"	PC 3.5"	PC 3.5"
Die Götter (CD-ROM)	Gateway 2	Prophesy
Glenn in the Dark	Gateway Call from	Quest for Glory 2
H.A.T. 2	Goldens	Return to Phantasia
North Star 2	Goldens 2	Rescue
North Star 3	Heart of China	Rise of the Dragon
Valley (CD 1-3)	Horrid	Secret Monkey Island
Wizards	Island	Shadow of the Dragon
Wizards at War	Island 2	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 3	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 4	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 5	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 6	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 7	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 8	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 9	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 10	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 11	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 12	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 13	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 14	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 15	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 16	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 17	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 18	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 19	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 20	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 21	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 22	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 23	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 24	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 25	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 26	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 27	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 28	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 29	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 30	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 31	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 32	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 33	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 34	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 35	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 36	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 37	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 38	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 39	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 40	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 41	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 42	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 43	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 44	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 45	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 46	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 47	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 48	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 49	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 50	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 51	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 52	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 53	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 54	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 55	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 56	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 57	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 58	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 59	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 60	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 61	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 62	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 63	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 64	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 65	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 66	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 67	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 68	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 69	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 70	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 71	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 72	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 73	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 74	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 75	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 76	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 77	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 78	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 79	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 80	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 81	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 82	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 83	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 84	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 85	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 86	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 87	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 88	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 89	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 90	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 91	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 92	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 93	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 94	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 95	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 96	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 97	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 98	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 99	Shadow of the Dragon
Wizards	Island 100	Shadow of the Dragon

## ACTION/ARCADE

PC 3.5"	PC 3.5"	PC 3.5"
Alen Street	Jurassic Park	Street Fighter 2
Alen Street 2	Jurassic Park 2	Street Fighter 2
Alen Street 3	Jurassic Park 3	Street Fighter 2
Alen Street 4	Jurassic Park 4	Street Fighter 2
Alen Street 5	Jurassic Park 5	Street Fighter 2
Alen Street 6	Jurassic Park 6	Street Fighter 2
Alen Street 7	Jurassic Park 7	Street Fighter 2
Alen Street 8	Jurassic Park 8	Street Fighter 2
Alen Street 9	Jurassic Park 9	Street Fighter 2
Alen Street 10	Jurassic Park 10	Street Fighter 2
Alen Street 11	Jurassic Park 11	Street Fighter 2
Alen Street 12	Jurassic Park 12	Street Fighter 2
Alen Street 13	Jurassic Park 13	Street Fighter 2
Alen Street 14	Jurassic Park 14	Street Fighter 2
Alen Street 15	Jurassic Park 15	Street Fighter 2
Alen Street 16	Jurassic Park 16	Street Fighter 2
Alen Street 17	Jurassic Park 17	Street Fighter 2
Alen Street 18	Jurassic Park 18	Street Fighter 2
Alen Street 19	Jurassic Park 19	Street Fighter 2
Alen Street 20	Jurassic Park 20	Street Fighter 2
Alen Street 21	Jurassic Park 21	Street Fighter 2
Alen Street 22	Jurassic Park 22	Street Fighter 2
Alen Street 23	Jurassic Park 23	Street Fighter 2
Alen Street 24	Jurassic Park 24	Street Fighter 2
Alen Street 25	Jurassic Park 25	Street Fighter 2
Alen Street 26	Jurassic Park 26	Street Fighter 2
Alen Street 27	Jurassic Park 27	Street Fighter 2
Alen Street 28	Jurassic Park 28	Street Fighter 2
Alen Street 29	Jurassic Park 29	Street Fighter 2
Alen Street 30	Jurassic Park 30	Street Fighter 2
Alen Street 31	Jurassic Park 31	Street Fighter 2
Alen Street 32	Jurassic Park 32	Street Fighter 2
Alen Street 33	Jurassic Park 33	Street Fighter 2
Alen Street 34	Jurassic Park 34	Street Fighter 2
Alen Street 35	Jurassic Park 35	Street Fighter 2
Alen Street 36	Jurassic Park 36	Street Fighter 2
Alen Street 37	Jurassic Park 37	Street Fighter 2
Alen Street 38	Jurassic Park 38	Street Fighter 2
Alen Street 39	Jurassic Park 39	Street Fighter 2
Alen Street 40	Jurassic Park 40	Street Fighter 2
Alen Street 41	Jurassic Park 41	Street Fighter 2
Alen Street 42	Jurassic Park 42	Street Fighter 2
Alen Street 43	Jurassic Park 43	Street Fighter 2
Alen Street 44	Jurassic Park 44	Street Fighter 2
Alen Street 45	Jurassic Park 45	Street Fighter 2
Alen Street 46	Jurassic Park 46	Street Fighter 2
Alen Street 47	Jurassic Park 47	Street Fighter 2
Alen Street 48	Jurassic Park 48	Street Fighter 2
Alen Street 49	Jurassic Park 49	Street Fighter 2
Alen Street 50	Jurassic Park 50	Street Fighter 2

## SONSTIGES/ZUBEHÖR

PC 3.5"	PC 3.5"	PC 3.5"
Alen Street	Jurassic Park	Street Fighter 2
Alen Street 2	Jurassic Park 2	Street Fighter 2
Alen Street 3	Jurassic Park 3	Street Fighter 2
Alen Street 4	Jurassic Park 4	Street Fighter 2
Alen Street 5	Jurassic Park 5	Street Fighter 2
Alen Street 6	Jurassic Park 6	Street Fighter 2
Alen Street 7	Jurassic Park 7	Street Fighter 2
Alen Street 8	Jurassic Park 8	Street Fighter 2
Alen Street 9	Jurassic Park 9	Street Fighter 2
Alen Street 10	Jurassic Park 10	Street Fighter 2
Alen Street 11	Jurassic Park 11	Street Fighter 2
Alen Street 12	Jurassic Park 12	Street Fighter 2
Alen Street 13	Jurassic Park 13	Street Fighter 2
Alen Street 14	Jurassic Park 14	Street Fighter 2
Alen Street 15	Jurassic Park 15	Street Fighter 2
Alen Street 16	Jurassic Park 16	Street Fighter 2
Alen Street 17	Jurassic Park 17	Street Fighter 2
Alen Street 18	Jurassic Park 18	Street Fighter 2
Alen Street 19	Jurassic Park 19	Street Fighter 2
Alen Street 20	Jurassic Park 20	Street Fighter 2
Alen Street 21	Jurassic Park 21	Street Fighter 2
Alen Street 22	Jurassic Park 22	Street Fighter 2
Alen Street 23	Jurassic Park 23	Street Fighter 2
Alen Street 24	Jurassic Park 24	Street Fighter 2
Alen Street 25	Jurassic Park 25	Street Fighter 2
Alen Street 26	Jurassic Park 26	Street Fighter 2
Alen Street 27	Jurassic Park 27	Street Fighter 2
Alen Street 28	Jurassic Park 28	Street Fighter 2
Alen Street 29	Jurassic Park 29	Street Fighter 2
Alen Street 30	Jurassic Park 30	Street Fighter 2
Alen Street 31	Jurassic Park 31	Street Fighter 2
Alen Street 32	Jurassic Park 32	Street Fighter 2
Alen Street 33	Jurassic Park 33	Street Fighter 2
Alen Street 34	Jurassic Park 34	Street Fighter 2
Alen Street 35	Jurassic Park 35	Street Fighter 2
Alen Street 36	Jurassic Park 36	Street Fighter 2
Alen Street 37	Jurassic Park 37	Street Fighter 2
Alen Street 38	Jurassic Park 38	Street Fighter 2
Alen Street 39	Jurassic Park 39	Street Fighter 2
Alen Street 40	Jurassic Park 40	Street Fighter 2
Alen Street 41	Jurassic Park 41	Street Fighter 2
Alen Street 42	Jurassic Park 42	Street Fighter 2
Alen Street 43	Jurassic Park 43	Street Fighter 2
Alen Street 44	Jurassic Park 44	Street Fighter 2
Alen Street 45	Jurassic Park 45	Street Fighter 2
Alen Street 46	Jurassic Park 46	Street Fighter 2
Alen Street 47	Jurassic Park 47	Street Fighter 2
Alen Street 48	Jurassic Park 48	Street Fighter 2
Alen Street 49	Jurassic Park 49	Street Fighter 2
Alen Street 50	Jurassic Park 50	Street Fighter 2

## STRATEGIE/SIMULATION

PC 3.5"	PC 3.5"	PC 3.5"
Alen Street	Jurassic Park	Street Fighter 2
Alen Street 2	Jurassic Park 2	Street Fighter 2
Alen Street 3	Jurassic Park 3	Street Fighter 2
Alen Street 4	Jurassic Park 4	Street Fighter 2
Alen Street 5	Jurassic Park 5	Street Fighter 2
Alen Street 6	Jurassic Park 6	Street Fighter 2
Alen Street 7	Jurassic Park 7	Street Fighter 2
Alen Street 8	Jurassic Park 8	Street Fighter 2
Alen Street 9	Jurassic Park 9	Street Fighter 2
Alen Street 10	Jurassic Park 10	Street Fighter 2
Alen Street 11	Jurassic Park 11	Street Fighter 2
Alen Street 12	Jurassic Park 12	Street Fighter 2
Alen Street 13	Jurassic Park 13	Street Fighter 2
Alen Street 14	Jurassic Park 14	Street Fighter 2
Alen Street 15	Jurassic Park 15	Street Fighter 2
Alen Street 16	Jurassic Park 16	Street Fighter 2
Alen Street 17	Jurassic Park 17	Street Fighter 2
Alen Street 18	Jurassic Park 18	Street Fighter 2
Alen Street 19	Jurassic Park 19	Street Fighter 2
Alen Street 20	Jurassic Park 20	Street Fighter 2
Alen Street 21	Jurassic Park 21	Street Fighter 2
Alen Street 22	Jurassic Park 22	Street Fighter 2
Alen Street 23	Jurassic Park 23	Street Fighter 2
Alen Street 24	Jurassic Park 24	Street Fighter 2
Alen Street 25	Jurassic Park 25	Street Fighter 2
Alen Street 26	Jurassic Park 26	Street Fighter 2
Alen Street 27	Jurassic Park 27	Street Fighter 2
Alen Street 28	Jurassic Park 28	Street Fighter 2
Alen Street 29	Jurassic Park 29	Street Fighter 2
Alen Street 30	Jurassic Park 30	Street Fighter 2
Alen Street 31	Jurassic Park 31	Street Fighter 2
Alen Street 32	Jurassic Park 32	Street Fighter 2
Alen Street 33	Jurassic Park 33	Street Fighter 2
Alen Street 34	Jurassic Park 34	Street Fighter 2
Alen Street 35	Jurassic Park 35	Street Fighter 2
Alen Street 36	Jurassic Park 36	Street Fighter 2
Alen Street 37	Jurassic Park 37	Street Fighter 2
Alen Street 38	Jurassic Park 38	Street Fighter 2
Alen Street 39	Jurassic Park 39	Street Fighter 2
Alen Street 40	Jurassic Park 40	Street Fighter 2
Alen Street 41	Jurassic Park 41	Street Fighter 2
Alen Street 42	Jurassic Park 42	Street Fighter 2
Alen Street 43	Jurassic Park 43	Street Fighter 2
Alen Street 44	Jurassic Park 44	Street Fighter 2
Alen Street 45	Jurassic Park 45	Street Fighter 2
Alen Street 46	Jurassic Park 46	Street Fighter 2
Alen Street 47	Jurassic Park 47	Street Fighter 2
Alen Street 48	Jurassic Park 48	Street Fighter 2
Alen Street 49	Jurassic Park 49	Street Fighter 2
Alen Street 50	Jurassic Park 50	Street Fighter 2

## TFX

PC 3.5"	PC 3.5"	PC 3.5"
Alen Street	Jurassic Park	Street Fighter 2
Alen Street 2	Jurassic Park 2	Street Fighter 2
Alen Street 3	Jurassic Park 3	Street Fighter 2
Alen Street 4	Jurassic Park 4	Street Fighter 2
Alen Street 5	Jurassic Park 5	Street Fighter 2
Alen Street 6	Jurassic Park 6	Street Fighter 2
Alen Street 7	Jurassic Park 7	Street Fighter 2
Alen Street 8	Jurassic Park 8	Street Fighter 2
Alen Street 9	Jurassic Park 9	Street Fighter 2
Alen Street 10	Jurassic Park 10	Street Fighter 2
Alen Street 11	Jurassic Park 11	Street Fighter 2
Alen Street 12	Jurassic Park 12	Street Fighter 2
Alen Street 13	Jurassic Park 13	Street Fighter 2
Alen Street 14	Jurassic Park 14	Street Fighter 2
Alen Street 15	Jurassic Park 15	Street Fighter 2
Alen Street 16	Jurassic Park 16	Street Fighter 2
Alen Street 17	Jurassic Park 17	Street Fighter 2
Alen Street 18	Jurassic Park 18	Street Fighter 2
Alen Street 19	Jurassic Park 19	Street Fighter 2
Alen Street 20	Jurassic Park 20	Street Fighter 2
Alen Street 21	Jurassic Park 21	Street Fighter 2
Alen Street 22	Jurassic Park 22	Street Fighter 2
Alen Street 23	Jurassic Park 23	Street Fighter 2
Alen Street 24	Jurassic Park 24	Street Fighter 2
Alen Street 25	Jurassic Park 25	Street Fighter 2
Alen Street 26	Jurassic Park 26	Street Fighter 2
Alen Street 27	Jurassic Park 27	Street Fighter 2
Alen Street 28	Jurassic Park 28	Street Fighter 2
Alen Street 29	Jurassic Park 29	Street Fighter 2
Alen Street 30	Jurassic Park 30	Street Fighter 2
Alen Street 31	Jurassic Park 31	Street Fighter 2
Alen Street 32	Jurassic Park 32	Street Fighter 2
Alen Street 33	Jurassic Park 33	Street Fighter 2
Alen Street 34	Jurassic Park 34	Street Fighter 2
Alen Street 35	Jurassic Park 35	Street Fighter 2
Alen Street 36	Jurassic Park 36	Street Fighter 2
Alen Street 37	Jurassic Park 37	Street Fighter 2
Alen Street 38	Jurassic Park 38	Street Fighter 2
Alen Street 39	Jurassic Park 39	Street Fighter 2
Alen Street 40	Jurassic Park 40	Street Fighter 2
Alen Street 41	Jurassic Park 41	Street Fighter 2
Alen Street 42	Jurassic Park 42	Street Fighter 2
Alen Street 43	Jurassic Park 43	Street Fighter 2
Alen Street 44	Jurassic Park 44	Street Fighter 2
Alen Street 45	Jurassic Park 45	Street Fighter 2
Alen Street 46	Jurassic Park 46	Street Fighter 2
Alen Street 47	Jurassic Park 47	Street Fighter 2
Alen Street 48	Jurassic Park 48	Street Fighter 2
Alen Street 49	Jurassic Park 49	Street Fighter 2
Alen Street 50	Jurassic Park 50	Street Fighter 2

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

\* Bei Anzeig



Auf den ersten Blick fällt am neuen Flightstick Pro der mächtige Handgriff ins Auge, der neben insgesamt vier Feuerknöpfen noch einen 4fach-Schalter in der Mitte besitzt, wie ihn bisher nur der Thrustmaster FCS bot. Die neuen Buttons werden dann auch bei vielen Flugsimu-

Flightstick Pro von CH Products

## High-End Joystick

**Immer wieder stoßen Simulationsfreaks an die Grenzen eines "normalen" Joysticks, einer handelsüblichen Tastatur oder einer gewöhnlichen Maus. Der Flightstick Pro möchte diesem tragischen Umstand endlich Abhilfe verschaffen.**

lationen zur Auswahl der Waffensysteme oder zur Cockpit-Rundumsicht genutzt. Bei X-Wing beispielsweise kann man Laser und Torpedos durchschalten oder auch die Energieverteilung ändern. Bei Tornado schaut man sich im Cockpit um, ohne die Tastatur zu benötigen. Zur Zeit unterstützen die folgenden Spiele in der jeweils aktuellen Version bereits den Flightstick Pro: Aces over Europe, F-15 Strike Eagle III, Strike Commander, X-Wing, Tornado, Mig-29 Add-On für Falcon 3.0 und Privateer. Endlich wurde auch der Regler zur Schubkontrolle überarbeitet, der bei dem Vorgänger-

dell für viel Kritik sorgte, da er in jeder Stellung einrastete und sich nur mit Gewalt in die nächste Position bringen ließ. In der jetzigen Version kann der Regler fast stufenlos bewegt werden, bietet aber noch genügend Widerstand, um nicht versehentlich verstellt zu werden. Ebenfalls neu ist die Farbe des Gehäuses: Statt des hellen, sandfarbenen Farbtones des Vorgängers wurde ein grauer Farbton gewählt. Vielleicht wird es ja demnächst einige in bunten Farbtönen umlackierte Sondermodelle geben?! Wie schon beim Vorgänger, sind auch beim Flightstick Pro Mechanik und Genauigkeit tadellos: Der Griff liegt gut in der Hand und die automatische Zentrierung bietet bei Bewegungen einen ausreichenden Widerstand. An der Unterseite des Gehäuses sind vier Gummipoppen angebracht, die den Flightstick wie angeklebt auf

der Tischplatte fixieren. Superlang ist schließlich auch das Anschlußkabel ausgefallen, das zudem noch von einer dicken Gummischicht gegen scharfe Kanten und herumstreunende Katzen geschützt wird. Im Lieferumfang sind ein kleines Handbuch sowie eine Diskette mit verschiedenen Utilities enthalten. Mit diesen kann beispielsweise der Joystick getestet und kalibriert oder bei einem fehlerhaften BIOS eine neue Joystick-Routine installiert werden. Außerdem liegt eine Anpassung für den Flight Simulator 4.0 bei, die eine Steuerung der wichtigsten Funktionen über die neuen Buttons des Flightsticks erlaubt.

### Fazit

Die Nachteile des Vorgängermodells wurden behoben, neue Features in Form von noch mehr Buttons kamen hin-



**Zum Testen und Kalibrieren ist ein spezielles Utility enthalten.**

zu und was die Robustheit und Genauigkeit angeht, ist der Flightstick ohnehin als Referenzmodell in seiner Klasse unerreicht. Kritikpunkte finden sich - außer der langweiligen Farbe vielleicht - keine, so daß als Fazit nur bleibt: Für Flug- und Weltraumsimulatoren gibt es zur Zeit keine ernsthaften Alternativen zum Flightstick Pro von CH Products.

Christian Späthe ■

Anbieter: Rushware  
Preis: 149,- DM



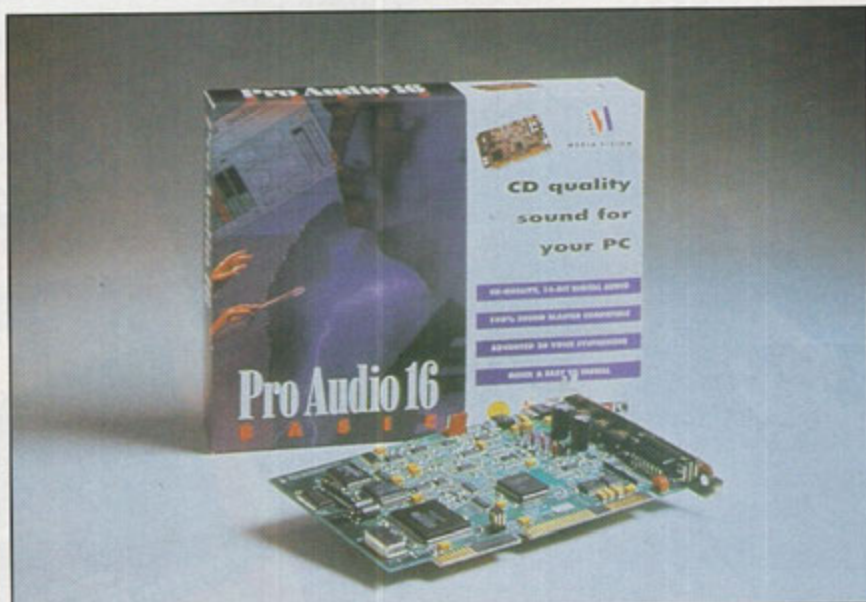




Pro Audio 16

# Für Einsteiger

**In das weite Feld der 16-Bit-Soundkarten kommt langsam Bewegung. Immer billigere Karten drängen auf den Markt und versuchen den sehr viel teureren Konkurrenten den Rang abzulaufen. Daß dabei einige Karten in Erscheinung treten, die zumindest den Zusatz "Sound" auf keinen Fall verdienen, wird wohl jedem Kundigen klar sein. Media Vision muß sich dies aber nicht zum Vorwurf machen lassen, setzen sie doch weiterhin auf Qualität - und das auch noch zu einem unverschämte günstigen Preis.**



■ von Oliver Menne

Media Vision möchte mit seiner neuen Produktpalette die gesamte Bandbreite abdecken. So ist die eher simple Ausführung "Basic" für Einsteiger ausgezeichnet geeignet, die "Spectrum" wendet sich an den professionellen Anwender (mit SCSI-Schnittstelle und 2x4 Watt Verstärker für DM 350.-) und die "Studio" (ca. DM 450.-) kann sogar mit der oft zitierten Spracherkennung aufwarten. Mit der "Studio XL" begibt man sich schließlich auf das Terrain anspruchsvoller Spieler und Hobbymusiker, ist sie doch zusätzlich mit Wavetable-Synthese ausgestattet (DM 800.-).

Der folgende Test bezieht sich aber lediglich auf die Einsteigerversion "Basic", da die großen Brüder dieser leistungsstarken Karte zum Redaktionsschluß leider noch nicht lieferbar waren. Ein ausführlicher Bericht wird aber in einer der nächsten Ausgaben folgen.

## Solide Verarbeitung

Bei der Herstellung wurde auf Wertarbeit geachtet, d.h. auf der Karte wurden alle Kabel und Drähte sauber verlötet. Alle Ein- und Ausgänge wurden fein säuberlich beschriftet, so daß langes Blättern in der Anleitung überflüssig wird. Daß gerade dieser Punkt in einem Hardware-Test Erwähnung findet, klingt seltsam,

ist aber leicht nachzuvollziehen, wenn man die Produkte anderer Hersteller unter die Lupe nimmt. Gleiches gilt für die ebenfalls ausgezeichnete Anleitung, die dem Käufer die Funktionsweise der Soundkarte näherbringt und auch zu schwerwiegenden Problemen Stellung bezieht. Durch die zahlreichen übersichtlichen Skizzen wird das Schmökern in den knapp 120 Seiten zum Vergnügen.

## Keine Installationsprobleme

Erweist sich der Einbau vieler Soundkarten als schweißtreibende Arbeit, so stellt dieses Unterfangen bei der "Pro Audio 16" überhaupt kein Problem dar. Es muß lediglich ein 16-Bit-Slot zur Verfügung stehen, in dem das gute Stück plazierte werden kann und schon kann es losgehen. Auf einer beiliegenden Diskette befinden sich sinnvolle Utilities, die die Leistungsfähigkeit der Karte unter Beweis stellen. Vor allem die Windows-Tools erweisen sich als nützliche Programme, mit denen man schon zu Beginn ein wenig experimentieren kann. Die komplette Installation erfolgt über ein Pro-





gramm, in dem man die IRQs und Kanäle der SoundBlaster-Emulation, der Pro Audio-Karte und des MPU-401-Emulators einstellen kann. Kniffliges Jumpen auf der Karte entfällt also völlig.

## Sauberer Klang

Unser Testprogramm Privateer klang wahrhaft phantastisch. Dabei ließen wir zunächst die Musik von der SoundBlaster-Emulation erzeugen und die Sprachausgabe über die Pro Audio-Chips laufen. Die musikalische Untermalung war phänomenal, ebenso die digitalisierte Sprache, die allerdings ab und zu leicht knackste - von Rauschen und anderen Störgeräuschen hingegen keine Spur. Wie weggeblasen waren alle Probleme, als wir die Sprachausgabe auch per SoundBlaster-Emulation erzeugen ließen. Eine gelungene Performance! Das bisherige Referenzprogramm The 7th Guest machte auch keine Probleme, diesmal klang auch die Sprache lupenrein. Diese Unterschiede sind zwar etwas seltsam, aber vielleicht hat sich noch nicht jeder Hersteller auf diese neue Karte eingeschossen.



### Software-Übersicht:

- TrackBlaster Pro: Ein nützliches Tool, um MOD-Files abzuspielen; auch grafisch ansprechend.
- Pocket Recorder: Ein Windows-Tool, mit dem Musikstücke aufgenommen und verändert werden können.
- Pocket Mixer: Der Mixer steuert alle Kanäle (sowohl Ein- als auch Ausgänge).
- CD-ROM-Control: Mit diesem Tool wird das CD-ROM-Laufwerk zum vollwertigen CD-Player.

### Hardware-Übersicht:

Geräteart:	16-Bit-Steckkarte, kompatibel zu AdLib, SoundBlaster und MPU-401 (UART-Mode)
Tonerzeugung:	Yamaha YMF262 (OPL-3) 20 Stimmen
Anschlüsse:	Mikro, Line-In, Line-Out, CD-ROM (optional)
Verstärkung:	keine
Zubehör:	Stereo-Audiokabel, ein Paar Lautsprecherboxen, MIDI-Interface (optional)

# POWER - SPIELE

## RÄUMEN UNSER LAGER - DIE LETZTEN SPIELE - WIR RÄUM

# Amiga

Atomino  
Kick Off 2  
Defender of the Crown  
Blade Warrior  
Speedball  
The 3 Stooges  
Game of Life  
Liverpool

DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 35,-  
DM 15,-

**Spielepaket PC 5,25"**

DM 49.-

bestehend aus:

Killing Cloud, Speedball,  
The Hunt for the Red October,  
Defender of the Crown

## C64

Logical  
5th Anniversary  
Zak McKracken

DM 29,-  
DM 29,-  
DM 29,-

## Zubehör

10er Diskettenbox 5,25"  
10er Diskettenbox 3,5"  
Disk-Reinigungs-Set 5,25"  
Disk-Reinigungs-Set 3,5"  
Disk-Locher  
Quickshot II Joystick

DM 3,-  
DM 3,-  
DM 5,-  
DM 5,-  
DM 3,-  
DM 9,-

## PC

Traders  
Game of Life  
Speedball 5,25''  
Waterloo 5,25''  
Killing Cloud 5,25''  
TV Sports Football  
PC-Rätselkiste

DM 35,-  
DM 35,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-  
DM 15,-

**Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!**

**Unsere Bestellbedingungen:**

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

**Bei Bestellung per Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stück.	Spiel/Artikel	System	Preis
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)			Gesamtsumme

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort



# Die Vierte

## Sharp-Cassetten- Abspieler

mit automatischer Band-  
endabschaltung, BassBooster,  
LED-Batterie-Betriebsanzeige,  
externem Gleichspannungs-  
anschluß, abnehmbarer  
Gürtelklammer, leichtem, extrem  
leistungsfähigem Stereo-  
Kopfhörer.



Prämie 1



Prämie 2

## Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball  
für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

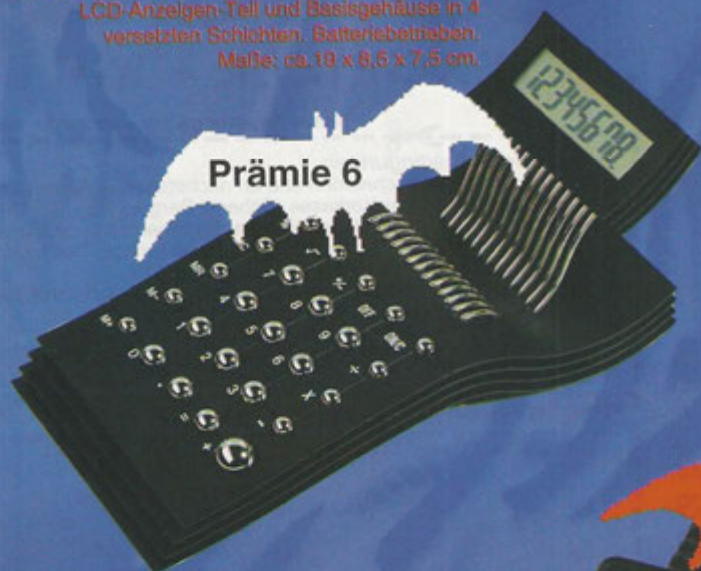


## LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf  
Knopfdruck auch Sekundenanzeige und  
Datum, wassergeschützt,  
Kunststoffgehäuse und -armband,  
Quartzwerk.

## Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten,  
Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik.  
Formschönes, extravagantes Design mit  
verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem  
LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4  
versetzten Schichten. Batteriebetrieb.  
Maße: ca. 19 x 8,6 x 7,5 cm.



Prämie 6

## Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und  
Datumsanzeige, Telefon-  
nummernspeicher, 10-stelliger  
Rechner mit 4 Grundrechnungsarten  
und Speicherfunktion. Inklusive  
Batterien und Kunststoffhülle.  
Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Prämie 5

## Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm,  
Handschuh aus Kunststoff.  
Länge ca. 26 cm und Ball  
ca. 7 cm Durchmesser.



Prämie 4



# Dimension

## Ist keine Illusion!

### 12 x PC GAMES und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun,  
als den Abo-Bestellcoupon  
ausfüllen, ausschneiden, auf  
eine Postkarte kleben, und  
dann ab damit an  
untenstehende Adresse!

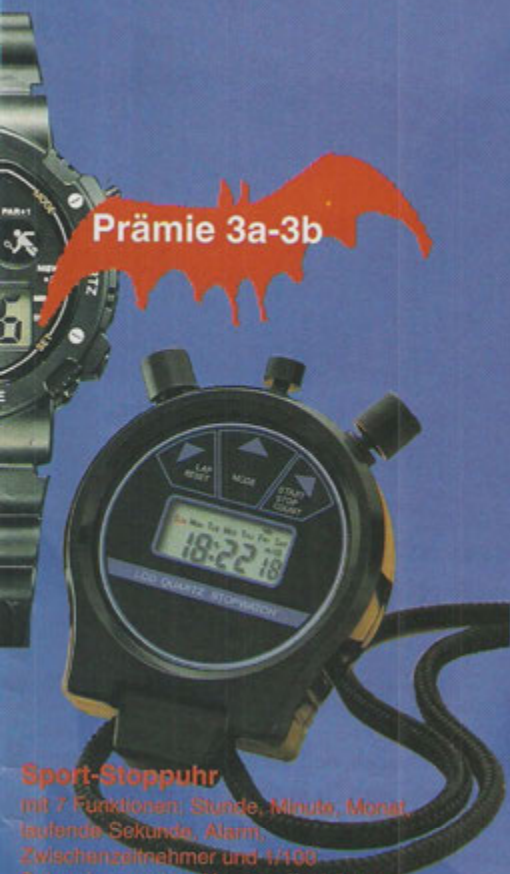
Oder Bestellung einfach faxen an:

## 0911 - 28 68 32

Oder - noch schneller - einfach  
anrufen und Abo bestellen unter:

## 0 91 22 - 60 61

Prämie 3a-3b



**Sport-Stoppuhr**

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat,  
laufende Sekunde, Alarm,  
Zwischenzitnehmer und 1/100  
Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse,  
batteriebetrieben.

Prämie 4

### A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das PC GAMES Abo (DM 79,-/Jahr;  
Ausland DM103,-/Jahr) für min. 1 Jahr - dazu  
erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur  
eine möglich!):

- |  |                 |
|--|-----------------|
| <input type="checkbox"/> Streetbasketball      | 248 483         |
| <input type="checkbox"/> Baseball-Set          | 014 634         |
| <input type="checkbox"/> Design-Taschenrechner | 218 618         |
| <input type="checkbox"/> Datenbank             | 234 217         |
| <input type="checkbox"/> Armbanduhr+Stoppuhr   | 015 877/005 430 |
| <input type="checkbox"/> Walkman               | 222 655         |

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall  
behalten, auch im Falle des Widerrufs.

**Meine Adresse:**

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

**Widerrufsbelehrung:**

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer  
Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur  
Wahrung der Frist, die mit Absendung  
dieser Bestellung anläuft, genügt die  
rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:  
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG,**  
**Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**  
Ich bin damit einverstanden, daß die Post  
bei einer Adressänderung dem Verlag  
meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungs-  
berechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift,  
das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:

- (bitte ankreuzen):
- ☐ Bequem durch Bankeinzug  
Konto.-Nr.:

BLZ:

☐ gegen Rechnung

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.  
Lebensjahr vollendet habe.)

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung  
beschleunigt die Prämienversendung  
um min. 2 Wochen!

PG 4000



# Simulation Fortgeschritten



**Steigen Sie heute mit uns mit der absoluten Referenz der High-End-Flugsimulatoren, dem Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, auf. Wir führen Sie in die Welt des modernsten Jets ein und zeigen Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Missionen planen.**

**Abgerundet wird der achte Teil unseres Workshops durch die Vorstellung einiger Optionen, die die Entwickler in diese Simulation eingebaut haben und die kaum jemand kennt.**

**■ von Wilfred Lindo**

Die wirklich bahnbrechende Neuerung im Falcon 3.0 stellt die 'Electronic Battlefield Series' (EBS) dar. Dieses EBS-System basiert auf dem Forschungsprojekt SIMNET des amerikanischen Verteidigungsministeriums. Das Projekt stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar, in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Falcon 3.0 basiert auf diesem SIMNET-System. Grundlagen sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und demselben Schau-

platz funktionieren. Das kann also heißen, daß Sie mit einer F-16 fliegen und ein anderer Spieler unterstützt Sie in einer A-10 bei dem Einsatz gegen Bodenziele. Oder ein Mitspieler widersetzt sich mit einer MIG. Mit der entsprechenden Ausstattung können Sie so über ein Netzwerk mit bis zu sechs Mitspielern Ihre taktischen Spielereien austragen.

## Schritt für Schritt zur Mission

Auf den ersten Blick erscheint das Erstellen von eigenen Missionen im Falcon 3.0 als ein sehr komplexes Unternehmen, an das man sich nur ungern heranwagt. Doch wir wollen Ihnen einige Hinweise geben, wie Sie den Spielspaß noch um einiges erhöhen können und welche Schritte Sie für die eigene Mission machen müssen.

- 1) Nachdem Sie Falcon 3.0 hochgefahren haben, müssen Sie sich zunächst für eine Schwadron und ein bestimmtes Einsatzgebiet entscheiden. Dabei können Sie Ihr Können in Israel, Kuwait und Panama unter Beweis stellen. Wer über die Erweiterung Operation Fighting Tiger verfügt, kann seinen Einsatz noch auf die Kurilen, Korea und Pakistan erweitern. Anschließend begeben Sie sich in den Menüpunkt Red Flag.
- 2) Hier finden Sie alle Einstellungen zum Laden, Verändern und Abspeichern von bestehenden und neuen Missionen. Haben Sie sich entschlossen, eine von Grund auf neue Mission zu erstellen, so finden Sie alle Einstellungen unter Nellis Command. (Nellis ist übrigens ein





# en für rittene

Teil 8

Luftwaffenstützpunkt in Nevada). Doch zuvor betätigen Sie die Option Clear Mission, um einen jungfräulichen Einsatzplan zu erhalten. Achten Sie dabei darauf, daß Sie die Daten unter einem anderen Namen abspeichern, da Sie sonst eine bestehende Mission überschreiben.

3) Zur besseren Handhabung stehen am unteren Bildschirmrand einige sehr interessante Parameter zur Verfügung. Besonders gelungen ist die Zoom-Funktion, die mit zunehmender Vergrößerung die Perspektive senkt und Sie sich so in der höchsten Stufe genau umsehen können.

4) Beginnen Sie nun mit der Platzierung Ihrer eigenen Luftwaffe. Wählen Sie ein bestimmtes Flugzeug und platzieren Sie es über dem Punkt 'Add Flight' auf der Karte. Mit der Maus kann das erscheinende Symbol, das für ein Geschwader steht, frei bewegt werden. Anschließend wählen Sie die passende Formation, die vom Einsatzauftrag abhängig ist.

5) Nun wechseln Sie in den Bereich der 'Waypoints'. Hier arbeiten Sie die eigentliche Flugroute aus. Sie können die Anzahl der Anflugpunkte - höchstens acht - wählen. Für jeden Punkt geben Sie die Geschwindigkeit und Höhe an, in der sich das angewählte Geschwader nähern soll. Mit dem Befehl 'Action' weisen Sie jedem Waypoint eine bestimmte Aktivität zu. Hier können Sie einen Feindkontakt definie-



## Das Diskettenmagazin für den PC!

**Neu!**

Das Diskettenmagazin für IBM-PCs und Kompatible

**Action**

Ausgabe 10/93

**ORIGINALVERSION**

mit 10 spritzigen Rock'n'Roll-Rhythmen

**DM 19,80**

**PC ACTION TESTEN!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**Herzlich willkommen in der Welt von 'Rock'n'Roll'!** Sie stehen am Anfang eines Abenteuers, das Sie in eine fremde Welt mit all ihren Annehmlichkeiten und Tücken führt. Bösartige Aliens oder feindliche Angriffsformationen gibt es zwar nicht, dafür allerhand andere Herausforderungen und Überraschungen. Die Welt setzt sich aus sieben Kontinenten zusammen, von denen jeder seine Eigenheiten hat.

**Rock'n'Roll - die Originalversion - diesen Monat auf PC Action.**

**DM 19,80**

**WICHTIG! BEI BESTELLUNG:** Das jeweilige Abonnement wird Ihnen innerhalb einer Frist von 10 Tagen während derer Sie die Möglichkeit haben, die Bestellung zu widerrufen. Nach Ablauf dieser Frist ist die Abbestellung nur unter Angabe eines besonderen Grundes möglich. Bitte beachten Sie, dass die Abbestellung nur für den Fall der Abbestellung des gesamten Abonnements gilt. Bei einer Abbestellung eines Teils des Abonnements wird das Abonnement als Ganzes abbestellt. **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**Ja, ich will PC ACTION testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PC ACTION im Abonnement für nur DM 17,- /Monat!



Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Tele-Nr. (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

Datum \_\_\_\_\_

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_



ren. Über 'Target' können Sie eine Liste der möglichen Ziele durchgehen und dem Geschwader ein Ziel zuordnen. Eine spezielle Zoomfunktion für die verschiedenen Ziele rundet das Angebot ab.

6) Anschließend organisieren Sie den Einsatz Ihrer Truppen auf dem Boden. Auch hier können Sie den Truppenteilen bestimmte Standorte und Routen zuordnen.

7) Nun wiederholen Sie die gesamten Einstellungen für Luft- und Bodentruppen für Ihre Gegenseite. Ob Sie nun mit Ihren Truppen oder mit Ihrem Widersacher beginnen, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich verfügt die Gegenseite über andere Fahrzeuge und Flieger.

8) Möchten Sie sich nochmals einen Überblick über die einzelnen Truppenteile verschaffen, so wählen Sie den Punkt 'Report'. Hier erscheinen alle im Einsatz befindlichen Fahrzeuge und Flugzeuge in einer dreidimensionalen Darstellung mit entsprechenden Hintergrundinformationen.

9) Sind alle Einstellungen nach Ihrem Wunsch gesetzt, verlassen Sie den 'Nellis Command' und speichern die entstandene Mission ab. Wollen Sie Ihr Werk gleich ausprobieren, so gelangen Sie über 'F-16 Pilots' in die Pilotenauswahl. Ordnen Sie Ihrem Geschwader die gewünschten Piloten zu.

10) Bevor Sie mit Ihrem Flugzeug aufsteigen, müssen Sie als letzten Schritt Ihrer Maschine sowie den anderen Fliegern Ihres Geschwaders die nötige Bewaffnung zuweisen. Sind alle Maschinen zu Ihrer Zufriedenheit bestückt, gelangen Sie über 'TakeOff' direkt in den Missionshimmel.

So können Sie kleine Einsätze oder komplexe Szenarien konstruieren. Bevor Sie jedoch mit größeren Missionen beginnen, sollten Sie sich zunächst taktische Gedanken über das machen, was in Ihrem



Einsatzgebiet passieren soll. Erst wenn Sie sich im klaren darüber sind, beginnen Sie, die Mission zu editieren. Nehmen Sie sich die bereits im Lieferumfang befindlichen Missionen als Orientierungshilfe.

## Tips und Tricks

Mit viel Liebe haben die Entwickler von Spectrum Holobyte einige witzige Einfälle in der Simulation versteckt und manch unbekannte und nützliche Funktion integriert. An dieser Stelle möchten wir Ihnen einige Beispiele vorstellen, die Sie dann in aller Ruhe bei sich auf dem Rechner ebenfalls ausprobieren können:

### Wechseln der Tageszeit

Normalerweise wählt das Programm selbständig und zufällig die Tageszeit aus. Wem das nicht paßt, der kann durch die Tastenkombination SHIFT-T die Tageszeit individuell einstellen.

### Zurück in die richtige Lage

Wer mit dem Jet zu viele Kapriolen schlägt und dabei einmal die Übersicht verliert, wird beim Drücken der Tasten CTRL-ALT-5 automatisch wieder in eine stabile Fluglage gebracht.

### Die richtigen Daten

Wer genau wissen will, wo er sich momentan befindet, bekommt mit den Tasten TAB-D einige Koordinaten am linken oberen Bildschirmrand eingeblendet. Neben einigen internen Daten sind auch die Nord/Süd-Koordinaten und die aktuelle Framerate sichtbar.

### Screenshots selbstgemacht

Im Falcon können Sie durch die Tasten ALT-N (außerhalb des Fluges) oder CTRL-ALT-N (während des Fluges) und Z (ACMI-Modus) beliebige Screenshots erstellen. Leider brauchen Sie zum Lesen dieser Screenshots ein spezielles Programm (SHOWF3), da es sich beim Falcon 3.0 um ein spezielles Grafikformat handelt. Sie finden dieses File mittlerweile in vielen Mailboxen. Hiermit können Sie sich dann in aller Ruhe die Ergebnisse anschauen.

### Der schnelle Transport

Wer wenig Zeit hat und schnell innerhalb der Simulation an einen bestimmten Ort kommen möchte, der kann den sogenannten Transporter nutzen. Sie gehen zunächst in den Pause-Modus. Anschließend wählen Sie die Tastenkombination TAB-T. Es erscheint am Bildschirm ein Fenster, in das Sie die gewünschten Nord/Süd-Koordinaten ein-

## Die richtige Koordinate

Befinden Sie sich im Red Flag-Modus, so können Sie mit Hilfe des Transporters einige wirklich interessante und witzige Dinge im Falcon finden. Hier sind die notwendigen Koordinaten. Werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen. Es lohnt sich:

Koordinaten Nord	Koordinaten Süd	Richtung	Höhe
-71368	-445036	8 Grad	300 feet
In blinkender Neonschrift erscheint am Horizont der Schriftzug 'ELVIS LIVES'.			
-93397	-484505	264 Grad	200 feet
Der Neon Cowboy aus Las Vegas erscheint vor Ihrem Cockpit.			
-365316	1672511	44 Grad	4340 feet
Der Grand Canyon und der Colorado River werden sichtbar.			
-296452	699396	109 Grad	56 feet
Ein einsamer Kajakfahrer zieht seine Kreise im Grand Canyon.			
-227964	476323	59 Grad	1900 feet
Erblicken Sie zwei einsame Reiter am Horizont.			
812122	723375	0 Grad	10000 feet
In den heißen Wüstensand wurde der Name FALCON 3 geschrieben.			
715552	-172701	0 Grad	7000 feet
Ein Schießstand mit sieben Zielscheiben lädt zum Schuß ein.			
990123	-800905	0 Grad	7000 feet
Ein Schießstand mit elf Zielscheiben.			
-846508	-1601408	141 Grad	80 feet
In den Kurilen erblicken Sie hier das Traumschiff und das Monster Godzilla.			
1111070	74120	348 Grad	25 feet
Hier sehen Sie eine durch ein Erdbeben zerstörte Brücke (nur Instant Action).			



geben. Nach Abschluß der Eingaben springen Sie direkt an die gewünschte Stelle. In unserem Textblock 'die richtige Koordinate' finden Sie einige interessante Orte, bei denen es sich lohnt vorbeizuschauen.

Die aufgezeigten Hinweise und die Vorgehensweise bei der Missionsbildung können an dieser Stelle nur einen kleinen Einblick in diese doch sehr komplexe Simulation geben. Wer sich wirklich mit dem Falcon 3.0 ausgiebig beschäftigen will, der wird um ein intensives Studium der Handbücher und um eine Vielzahl von Flugstunden nicht herumkommen.

Wir haben in den letzten Ausgaben sehr viel über die unterschiedlichsten High-End-Simulationen berichtet, so daß wir Ihnen in der nächsten Ausgabe die Entscheidung etwas leichter machen wollen. Es treten gegeneinander an: der Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, der F15 Strike Eagle III von MicroProse, der Strike Commander von Origin und der Tornado von Digital Integration. Wir sagen Ihnen, welche Simulation für Sie in Frage kommt.

## Welche Komponenten gibt es?

Mittlerweile gibt es von Spectrum Holobyte einige Komponenten auf dem Markt. Weitere sind bereits angekündigt. Alle einzelnen Missionen und Simulationen greifen auf das erwähnte System 'Electronic Battlefield Series' zu und können so miteinander kombiniert werden: **Falcon 3.0** - Hiermit begann Spectrum Holobyte, die Ära der F-16 einzuläuten. Eindeutig eine der Referenzen im Bereich der High-End-Simulationen.

**Operation Tiger Fighting** - Daran anschließend folgte diese Erweiterung, die einige neue Einsatzgebiete (Japan, Korea und Pakistan), interessante Missionen und eine aktuelle Version des Falcon 3.0 bietet.

**MIG-29** - Die neueste Ergänzung baut auf den Falcon 3.0 auf. Nur können Sie jetzt auch mit einer MIG in das Geschehen eingreifen. Voraussetzung ist allerdings auch hier der Falcon 3.0.

**Falcon Air Combat Trainer** - Diese Ergänzung besteht aus einem Strategiebuch, einem Videoband und neuen Missionen für die Simulationswelt von Spectrum Holobyte. Ende des Jahres soll sie erscheinen.

**Warthog A-10** - Dies wird neben dem Falcon 3.0 die zweite eigene Simulation für das EBS-System sein. Voraussichtlich soll sie im zweiten Quartal 1994 erscheinen.

Für die nächsten Jahre sind dann weitere Simulationen und Erweiterungen geplant. Unter anderem steht auch eine Hubschrauber-Simulation auf dem Plan.



**Der Falcon im Einsatz. Falcon 3.0 bietet auch eine hervorragende Außenansicht!**

# Damit bist Du unschlagbar!

**PLAY TIME** DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN  
DM 5,90  
8/93

**MEGA Poster**  
Arnold Schwarzenegger  
**LAST ACTION HERO**  
Teil II  
**PLAY TIME QUARTETT**  
**U2 RATTLE AND HUM**

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospieler-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games, der riesige **Tips & Tricks-Service** und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es in diesem Heft das große **PLAY TIME** Kartenspiel zum Sammeln - Teil 2! Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und, und, und...  
**für konkurrenzlose DM 5,90**

**PLAY TIME TESTEN!**  
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUtec VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

☒ Ja, ich will **PLAY TIME** testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

**PLAY TIME**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Teil-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUtec VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**



COMING UP!



## Tactical Operations

Strike Commander befindet sich immer noch in den Charts, steht also immer noch in Ihrer Gunst. Da kommt die erste Missionsdiskette zum Strike Commander wahrscheinlich gerade zur rechten Zeit. Nach dem ausführlichen Preview in dieser Ausgabe erwartet Sie nächsten Monat ein fundierter Testbericht. Betrachtet man den Erfolg von Imperial Pursuit, so kann man Tactical Operations auch gute Chancen einräumen.



## Tactical Fighter Experiment

Nächsten Monat ist es soweit: Das Tactical Fighter Experiment wird der deutschen Fachpresse vorgestellt - definitiv. Was man bereits vor zwei Monaten sehen konnte, war so gut, daß es sich bei Oceans Einstieg in die Welt der Flugsimulationen wahrscheinlich um das Spiel des Monats handeln wird. Näheres im nächsten Heft!



## Simon The Sorcerer

Ein Adventure mit der Absicht zu programmieren, Monkey Island 2 zu schlagen, klingt schon vermessen. Wenn es dann aber auch noch ganz danach aussieht, daß dieses Ziel erreicht werden kann, steht die Softwarewelt Kopf. Simon The Sorcerer hegt echte Ambitionen, den Klassiker unter den Adventures vom Thron zu stoßen.

## Impressum

Verlagsanschrift  
Computer Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90 403 Nürnberg  
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion  
Computer Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion "PC Games"  
Isarstraße 32; 90 451 Nürnberg

Chefredakteur  
Christian Geltenboth

Stellv. Chefredakteur  
Christian Müller

Leitende Redakteure  
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenentwurf)  
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Redakteur PR  
Thorsten Szameitat

Korrektur und Bildredaktion  
Herbert Aichinger, Roland Gerhardt

Redaktion England  
Timothy Wilkins

Redaktion Deutschland  
Thomas Bronner, Peter Freunsch, Lars Geiger, Hans Ippisch, Alexander Geltenboth, Wilfried Lindo, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt

Layout  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Mochthild Faatz, Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein

Titel  
Simon Schmid

Grafisches Konzept  
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer  
Adolf Silbermann

Vertrieb  
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter  
Roland Bollendorf

Gestaltung der Eigenanzeigen  
Stefanie Geltenboth

Anzeigenkontakt  
VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47  
47 058 Duisburg  
Telefon 02 03 - 3 05 11 11  
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat  
Telefon 09 11 - 6 42 62 63  
Mobil 01 71 - 6 21 31 46  
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck  
Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement  
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text  
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Urheberrecht Coverdisk  
Alle auf der PC Games Coverdisk veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Heftpreis DM 7,- (inkl. 7% - ggf. 15% - MwSt).  
Bei Lieferung ins Haus zuzüglich örtlicher Zustellgebühr.

Die nächste  
PC Games  
erscheint  
am 16. November  
im Zeitschriften-  
handel!